3/2001 9. Jahrgang / Ausgabe 89 CYBERMEDIA S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MANIAC

PS ONE • PS2 • N64 • DREAMCAST

DIE PS2-OFFENSIVE

Project Eden

Apokalyptische 3D-Action der Lara-Erfinder

Außerdem: Getaway, Bouncer & Dark Cloud

VOLLTREFFER

- 91% Phantasy Star Online
- 89% Grandia 2
- 88% Final Fantasy 9
- NEU C12

MULTIPLAYER TOTAL

200% Spielspaß

Online, Link & Split-screen: Nie mehr solo

DER PS2-KILLER?



Xbox enthüllt

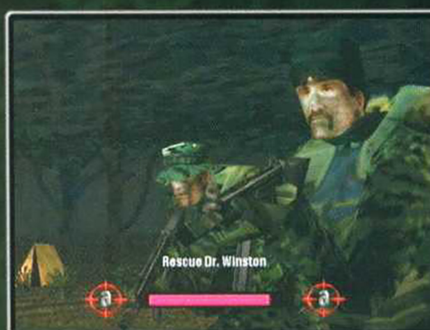
Die Konsole, die Spiele, die Technik – die ganze Wahrheit!











Dein Finger am Abzug ...
... entscheidet über 6 Milliarden Leben.

Willkommen bei Rainbow Six. Du gehörst jetzt zum Team, zur absoluten Elite!

Gnadenlose Missionen und ein heimtückischer Gegner werden Dich in diesem nervenaufreibenden Special Forces-Spektakel an die Grenzen Deines Leistungsvermögens führen.

Allerdings stehen Dir die bestausgebildeten Kämpfer der freien Welt zur Seite – gute Freunde und absolut harte Profis, die so etwas wie Angst nicht kennen und sich auch nicht leisten könnten. Und Du? Wirst Du bestehen, wenn es hart auf hart geht? Finde es jetzt heraus – mit Tom Clancy's Rainbow Six inklusive Eagle Watch-Zusatzmissionen!

Ein Meilenstein der taktischen Action-Strategie, basierend auf Tom Clancys weltweit erfolgreichem Bestseller.



„SUPER!“
Axel Boumalit, Video Games 02/2001



- **Tom Clancy's Rainbow Six + Eagle Watch-Zusatzmissionen**
- **27 Trainings-/Ausbildungsmissionen**
- **16 knallharte Kampfeinsätze**
- **Realistische Gefechte mit authentischen Waffen**
- **Taktisches, teamorientiertes Gameplay**
- **Aufwendige 3D-Szenarios**

Jetzt auf Dreamcast!



Tom Clancy's RAINBOW SIX™
incl. EAGLE WATCH MISSIONS







www.swing-games.com

LAST MAG STANDING

So schnell kann's gehen: Über Jahre hinweg hatte man stattliche Konkurrenz, die einem den Platz im Zeitschriftenregal streitig machte, plötzlich befindet man sich allein auf weiter Flur. In kürzester Zeit wurden drei alteingesessene Multiformat-Videospielmagazine von ihren Verlagen eingestampft – und das so sang- und klanglos, dass manche Stammleser sich wohl heute noch wundern, wo denn die neue Ausgabe ihrer Lektüre bleiben mag. Obwohl dadurch natürlich die Position der MAN!AC gestärkt wird, bedauern wir diese Entwicklung und wünschen unseren Ex-Kollegen viel Glück für die Zukunft.

Aus Faxen und E-Mails wissen wir, dass Euch dieser Trend ebenso zu denken gibt wie uns. Doch die Frage, wie lange die MAN!AC noch die Multiformat-Flagge hochhalten wird, kann ohne lange zu überlegen (und hoffentlich zu Eurer Zufriedenheit) beantwortet werden: Wir denken nicht daran aufzuhören oder uns in eine systemspezifische Zeitschrift umzuwandeln. Es existiert mehr als eine Konsole auf dem Markt und es gibt viel zu viele Spieleperlen, die einem durch die Lappen gehen, wenn man sich nur für ein einziges System interessiert.

Zumal in Zukunft eher Vielfalt als Monokultur vor dem Fernseher angesagt ist: So durften wir uns bei der ersten Präsentation der finalen Xbox davon überzeugen, dass Microsoft wirklich eine Konsole und keinen verkappten PC auf den Markt bringen wird (ab Seite 24). Zudem steht der Game Boy Advance in den Startlöchern (Seite 33) und auch Nintendos Gamecube soll noch dieses Jahr die Herzen aller Mario-Fans höher schlagen lassen. Nicht zu vergessen, dass im deutschen Handel mit Nintendo 64, Dreamcast, PSone und PS2 momentan vier Systeme zu erstehen sind, für die in allen Ecken der Welt programmiert wird – mal mehr, mal weniger, mal hochwertig, mal dilettantisch.

Es gibt also genügend Gründe, ein Videospiel-Multiformatmagazin und damit die MAN!AC zu lesen: Verschafft Euch einen weitreichenden und kompletten Überblick der Konsolen- und Software-Landschaft, spürt mit uns Zukunftstrends auf und schwelgt nebenher ein bisschen in der über zwanzigjährigen Geschichte Eures und unseres Hobbys.

Malice (Argonaut, 2001)

THE MAN!ACS

Wo ist die Farbe hin? Wundert Euch nicht, dass in dieser Ausgabe der MAN!AC bei den PAL-Tests kein bunter Hintergrund mehr zu finden ist. Es handelt sich dabei nicht um einen Fehldruck, den Ihr in zehn Jahren teuer über ein Internet-Auktionshaus verscherbeln könnt, sondern um eine dezente Korrektur des Layouts. Wir hoffen, dass Ihr diese Änderung ebenso sinnvoll findet wie wir. Über Eure Resonanz und Vorschläge für weitere Verbesserungsmöglichkeiten würden wir uns freuen.


Final Fantasy 9



Wie leistungsfähig die Xbox wirklich wird, sagen wir Euch ab Seite 24

Im Visier: Sonys Endzeit-Action "C-12: Final Resistance" ab Seite 8



MANIAC presents



Konkurrenz für "Metropolis Street Racer"? Sony präsentierte den PS2-Renner "The Getaway" stilecht in London. Mehr dazu ab Seite 6



Segas Maskottchen ist wieder da: "Sonic Adventure 2" ab Seite 10



Monster prügeln, Häuser bauen – Neues zu Sonys ungewöhnlichem Genre-Mix "Dark Cloud" lest Ihr ab Seite 18

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

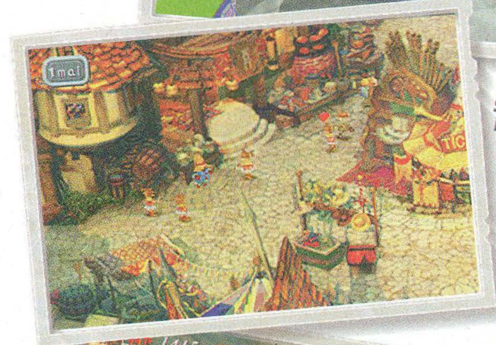
RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Sega gibt Gas und wir haben Spaß: Der brillante Arcade-Renner "Daytona USA 2001" ab Seite 56



Squares Rollenspiel-Epos "Final Fantasy 9" ab Seite 46 im XXL-Test.



Rollenspiel par excellence: "Grandia 2" ab Seite 64



Namco in Höchstform: "Moto GP" ab Seite 50



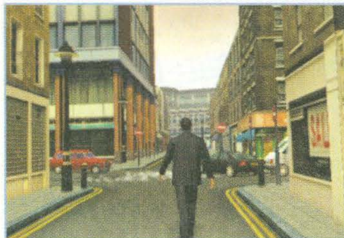
Das erste Online-Rollenspiel für Konsole im XXL-Test: "Phantasy Star Online" ab Seite 52



Der coole Leinwand-Abenteurer auf N64-Kurs: Der Import-Test von "Indiana Jones and the Infernal Machine" ab Seite 38

London Street Racer

Vom Kensington Palace bis zum Tower von London: Sony rekonstruierte für "The Getaway" mehr als 50 Quadratkilometer der britischen Hauptstadt.

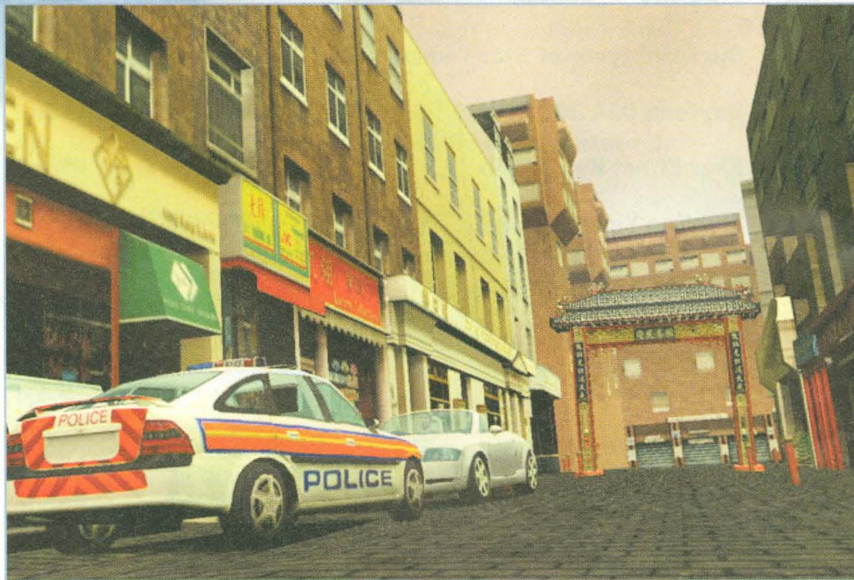




Gut zu Fuß? Ohne eigenen Wagen werdet Ihr kaum alle 50 Quadratkilometer zu Gesicht bekommen.

Year One – unter diesem Leitspruch kündigte Sony Computer Entertainment Europe im Vorfeld der letztjährigen E3 die ersten PS2-Projekte ihrer fünf internen Studios an: Darunter befand sich – neben "Wipeout Fusion", "Formel Eins 2001" (beide Liverpool), "Dropship" (Camden) und "Fußball Live 3" (Soho) – "The Getaway": Ein Titel, der seine Verwandtschaft zu "Driver 2" oder "Grand Theft Auto" nicht verbergen kann. Denn auch "The Getaway" ist ein Krimi auf vier Rädern, in dem Ihr die Möglichkeit habt, Euer Fahrzeug zu verlassen und einen Teil der Mission zu Fuß zu bestreiten. Während sich Sony seit der Ankündigung des Titels mit weiteren Informationen sehr bedeckt hielt, ließ man nun in London die Katze aus dem Sack – und MAN!AC war vor Ort.

Die Rahmenhandlung des Spiels ist schnell erzählt. Ihr schlüpft in die Rolle des Ex-Bankräubers Mark Hammond, der seine unrühmliche Vergangenheit eigentlich hinter sich lassen wollte. Doch

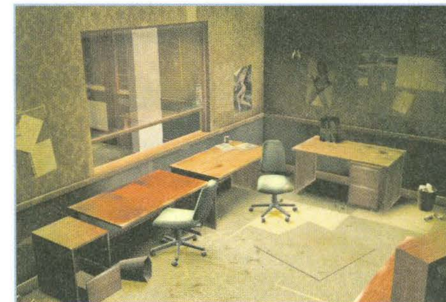


Die Cops machen nicht nur Jagd auf Euch, sondern haben auch die rivalisierenden Gangs im Visier. Chun Chee Lee, der heimliche Herrscher von Chinatown, hat es der Polizei besonders angetan.

Gangsterboss Charlie Jolson, der Londons East End seit mehr als 30 Jahren regiert, macht ihm einen Strich durch die Rechnung. Nachdem dieser Marks Frau umlegt und dessen Sohn entführt, steigt Hammond notgedrungen wieder in das Milieu ein, um den Aufenthaltsort seines Sohnes ausfindig zu machen. Die drei anderen Gangs aus Soho (Collins Crew), Chinatown (Chun Chee Lee) und dem Norden der Stadt (Yardies) sind allerdings nur allzu gerne bereit, sich in die ganze Angelegenheit einzumischen. Mark wird zum Spielball der Mächte und, laut dem Entwicklerteam, 'ein Opfer der Umstände'.

Habt Ihr Marks Geschichte, die hauptsächlich aus temporeichen Verfolgungsjagden und wilden Schießereien besteht, durchgespielt, wechselt Ihr kurzerhand die Seite und geht als übereifriger Cop Frank Carter auf Verbrecherjagd. Insgesamt wird es je Charakter zwölf Missionen geben, zudem erwarten Euch weitere Spielvarianten. So sollt Ihr z.B. als Taxifahrer oder als Tourist die Straßen unsicher machen können. Was genau hinter diesen Bonus-Modi steckt, wollte Team Soho noch nicht verraten.

Das organisierte Verbrechen steht ganz klar im Vordergrund – mit allem, was dazu gehört: Drogenhandel, Prostitution, Waffenschmuggel, wilde Jagden quer durch London und viele markige Sprüche – "The Getaway" richtete sich eindeutig an ein erwachsenes Publikum.



Zu schön? Bislang wurden nur wenige nicht überarbeitete Screenshots veröffentlicht (siehe rechts).

"Die ideale Schule für Londons Taxifahrer."

Nach einer zweijährigen Stippvisite bei Psygnosis leitet der gebürtige Australier Brendan McNamara heute das Sony-eigene Team Soho und wacht über sämtliche Projekte des Studios.

Worin siehst Du die größte Stärke von "The Getaway"?

MCNAMARA: Die Rahmenhandlung war uns sehr, sehr wichtig. Wir haben uns wirklich darum bemüht, eine in sich schlüssige Geschichte zu erzählen. Gleichzeitig ist das Spielprinzip aber auch sehr variabel. Es gibt viele reinrassige Actionsequenzen in "The Getaway", aber auch einige Szenen, in denen man mit Bedacht vorgehen muss.

Bei der Thematik trägt die Musik viel zur Atmosphäre bei. Habt Ihr bereits Bands verpflichtet?

MCNAMARA: Wir befinden uns wegen des Soundtracks noch in Verhandlungen. Unter Umständen werden wir aber eine Jazzband für die akustische Untermalung heranziehen. Dies würde unserer Meinung nach auch sehr gut zum Gangster-Thema passen.

Unterstützt "The Getaway" auch einen Split-Screen-Modus oder den i.Link-Port der PS2?

MCNAMARA: In dieser Version leider nicht. Vielleicht werden wir in einem Nachfolger einen Mehrspieler-Modus integrieren. Mission-Packs sind ebenfalls denkbar.

Worauf liegt der Schwerpunkt des Spiels: Fahren oder Third-Person-Action?

MCNAMARA: Das Spiel besteht zu etwa 60 Prozent aus Fahrsequenzen. Der 'Rest' wird zu Fuß gespielt. "The Getaway" setzt sich zwar aus einzelnen Kapiteln zusammen, wie man zu den einzelnen Schauplätzen der Missionen gelangt, liegt aber im Ermessen des Spielers. Theoretisch ist es möglich, das ganze Spiel auf zwei Beinen zu lösen.

Gehen die einzelnen Fahr- und Laufsequenzen flüssig ineinander über?



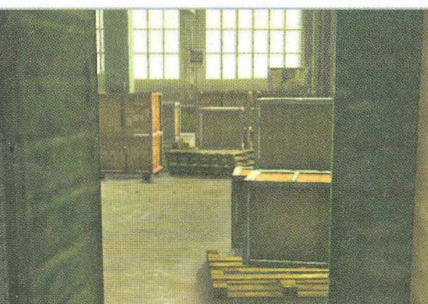
Eingekesselt: Um den Polizeiautos zu entkommen, bleibt Euch wohl oder übel nur noch eine Spritztour durch den Hyde Park.

Im Herzen Londons



Wie "Total NBA '96" war auch "Porsche Challenge" ein Vorzeigetitel für die noch junge PSone.

PSone-Besitzer der ersten Stunde erinnern sich vielleicht noch an die "Demo 1", die der ersten PAL-Baureihe beilag. Auf dieser CD befand sich u.a. die Demo eines Basketballcourts, die das Potenzial der Hardware (seinerzeit) eindrucksvoll unter Beweis stellte. Dieses von Sonys Studio im Londoner Stadtteil Soho erstellte Demo stellte die Basis für die Entwicklung der preisgekrönten Basketballsimulation "Total NBA '96" dar, die im März 1996 erschien. Nach "Total NBA '97" folgten "Porsche Challenge", "Rapid Racer" und "Spice World". Daraufhin nahmen sich die Londoner mit der "Fußball Live"-Reihe wieder ein neues Genre vor. Das vor wenigen Monaten erschienene "Fußball Live 2" war der letzte PSone-Titel von Team Soho. Der dritte Teil der Serie wird ausschließlich für Sonys neue Konsole auf den Markt kommen. Zu den weiteren Studios von Sony Computer Entertainment Europe zählen Cambridge, Liverpool, Camden und Leeds.

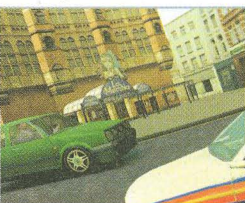

Bei Euren Ermittlungen durchstöbert Ihr auch (scheinbar) verlassene Lagerhallen

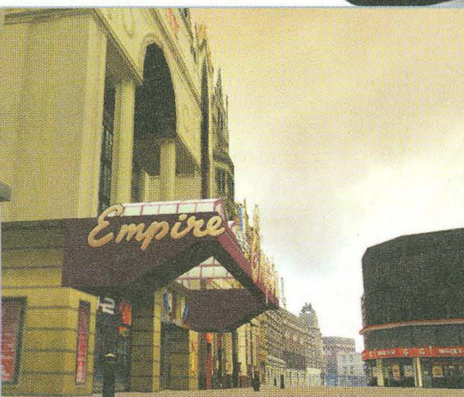
Bemerkenswert an dem Räuber-und-Gendarm-Racer ist die Liebe zum Detail, mit der die Entwickler an das Projekt herangehen. Allein für den digitalen Nachbau des Lagerhauses in Soho, einem Schauplatz des ersten Kapitels, wurden mehr als 750 Fotos geschossen. Entsprechend aufwändig fällt das Innere aus. Für die gelungene Inszenierung bürgt vor allem Simon Woody, der das Drehbuch des Spiels geschrieben und einen Großteil der Konzeptskizzen gezeichnet hat. Vor seinem Einstieg bei Sony war der Kreative u.a. an den Film-Vorproduktionen von "Die Dunkle Bedrohung" und "Der Morgen stirbt nie" beteiligt.



Laut den Entwicklern sind die einzelnen Teile des Spiels schon so gut wie fertiggestellt, müssen aber noch zusammengefügt werden. Die erste spielbare Demo konnte mit den bisher von Sony freigegebenen Highres-Promo-Bildern natürlich nicht mithalten: "The Getaway" läuft auf der PS2 in einer deutlich niedrigeren Auflösung ab. Dafür wurden die wichtigsten Sehenswürdigkeiten der Stadt, wie Kensington Palace, Hyde Park oder Tower, und das gesamte Straßennetz sehr aufwändig rekonstruiert.

In "The Getaway" steckt auf jeden Fall jede Menge Potenzial. Nun liegt es an Sony, die 50 Quadratkilometer Straßennetz mit ausreichend virtuellem Leben zu erfüllen. *mw*





Ob das chinesische Viertel oder der berühmte Leicester Square: Habt Ihr "The Getaway" reichlich gezockt, sollte Euch kein Flecken Londons mehr unbekannt sein.

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	August

The Getaway

Gangster-Epos in einem riesigen, realitätsnahen Szenario: Rast auf beiden Seiten des Gesetzes durch die Häuserschluchten Londons.

MCNAMARA: Ja, es wird keine merklichen Nachladezeiten geben. "The Getaway" lädt nämlich stetig und unterschwellig so genannte 'Portale', d.h. alle Innen- und Außensequenzen eines Abschnitts nach, die der Spieler gerade besuchen könnte. Wir laden also nicht die gesamte Mission in den Speicher und sparen uns dadurch Platz für die Texturen.

Wie sieht es mit der KI der Fußgänger aus?

MCNAMARA: Die Passanten weichen den Fahrzeugen natürlich aus und lassen sich nicht einfach von Spieler niedermähen. Gerade bei solchen Situationen wird ihr Verhalten sehr breitgefächert sein. Und es gibt noch viele weitere Aktionen: An Kreuzungen sehen sie in die Fensterscheiben der Autos hinein, sie deuten auf Rettungsfahrzeuge oder telefonieren über ihr Handy.

Wieviele Fahrzeuge wird es in "The Getaway" geben?

MCNAMARA: Insgesamt bauen wir mehr als 50 Modelle ein. Darunter sind z.B. ein Audi TT, ein Ford Transit, ein Jaguar XJ6, aber auch die für London typischen Taxen und Busse.

Seit wann arbeitet Ihr eigentlich an dem Spiel?

MCNAMARA: "The Getaway" befindet sich seit mehr als 18 Monaten in der Entwicklung. Ursprünglich war das Spiel für die PSone geplant.

War die PSone-Version schon weit fortgeschritten?

MCNAMARA: Nein, wir hatten erst einen Level der PSone-Fassung fertiggestellt, als Sony die Entscheidung für ein reines PS2-Spiel traf.

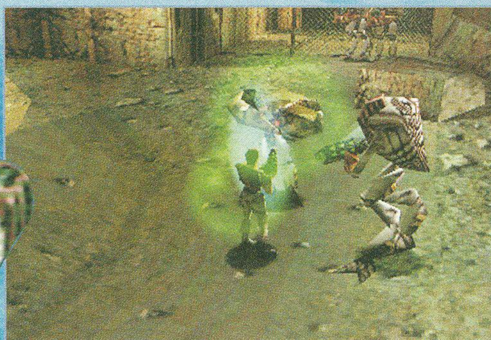
Sind auch einige Insidergags in dem Spiel versteckt?

MCNAMARA: Zu viel möchte ich natürlich nicht verraten, aber was ich sagen kann: Das Hauptquartier von Sony Computer Entertainment Europe in Soho wird zu den Schauplätzen zählen. Außerdem haben einige unserer Programmierer eigene Pubs in Soho und der unmittelbaren Umgebung.

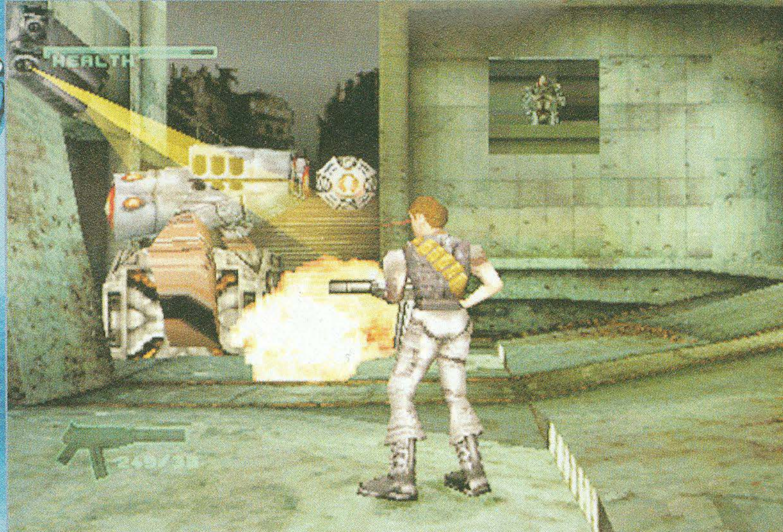
Weshalb gibt es in den Third-Person-Actionsequenzen keine eigene Energieleiste?

MCNAMARA: Uns ging es darum, die Benutzer nicht zu überfordern. Vielmehr wollten wir sie langsam mit dem Spielprinzip vertraut machen. Es gibt zwar keine Energieleiste im eigentlichen Sinn, wenn man verletzt wird, läuft man aber langsamer. Genauso lernt man erst nach und nach das umfangreiche Straßennetz kennen. Für Londons Taxifahrer wäre die exakte Nachbildung all der engen Gassen und Einbahnstraßen wohl die ideale Schule.





Seid Ihr im Besitz einer Alien-Waffe, dann erledigt Ihr kleinere Gegner mit einem grünlichen Schuss.



Haben Euch die Überwachungskameras erspäht (gelber Strahl), rücken sofort schwebende Droiden und dicke Kampfroboter an – bewegt Euch deshalb lieber unauffällig!

Universal

Die letzte Schlacht der Menschheit hat begonnen. In "C-12: Final Resistance" steht Ihr auf der PSone außerirdischen Invasoren zum entscheidenden Gefecht gegenüber.

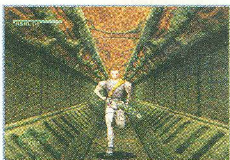
Nach einer ersten spielbaren Version auf der letztjährigen ECTS in London, konnten wir die aussichtsreiche 3D-Action-Schlacht des englischen Entwicklers Sony Cambridge nun endlich ausführlich Probe spielen. Und die blumigen Pressetexte haben nicht zu viel versprochen: "C-12" sieht nicht nur verdammt gut aus, es bietet darüber hinaus auch eine interessante Mischung aus "Metal Gear Solid", "Syphon Filter" und diversen Science-Fiction-Filmen – gewürzt mit hervorragender Spielbarkeit. Doch lassen wir das Geschehene Revue passieren: Außerirdische haben die Erde überrannt und das Gros der Menschheit brutal abgeschlachtet oder in Cyborgs transformiert. Der klägliche Rest der Bevölkerung hält sich in den Ruinen versteckt – nur wenige haben den Mut, sich gegen die Angriffe aufzulehnen. Als die Köpfe des Widerstands (Colonel Grisham und Major Carter) von den Aliens entführt werden, ruht die Hoffnung auf Euch – Lieutenant Vaughan.

Soweit die dramatische Story von "C-12". Nach einer kurzen Einleitungssequenz in Spielegrafik steckt Ihr in der Kevlar-geschützten Haut von Vaughan und blickt ihm aus der Third-Person-Perspektive über die Schulter: Via linkem Analog-Stick animiert Ihr den durchtrainierten Polygon-Soldaten zum Laufen, der rechte Knüppel dient der Positionierung der frei beweglichen Kamera. Durch diese Kombination spurtet Ihr beispielsweise in eine Richtung und verschafft Euch durch Drehen der Perspektive gleichzeitig einen besseren Überblick - nach einer kurzen Gewöhnungszeit wollt Ihr diesen Kniff nicht mehr missen. Auf Knopfdruck duckt sich der Held, weicht seitlich feindlichen Geschossen aus, klettert an Leitern oder Kisten hoch und feuert seine Waffen ab – nur das Hüpfen auf Kommando hat der harte Kämpfer noch nicht gelernt.

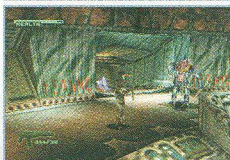
Dafür ist der Soldat mit einem speziellen Augenimplantat ausgerüstet, das Euch das zielgenaue Anvisieren von Feinden via Laser erlaubt. Haltet dazu die R2-Taste gedrückt und es öffnet sich ein Sichtfenster, in dem Ihr nicht nur die Umgebung aus der Ego-Perspektive betrachten könnt. Peilt Ihr beispielsweise einen Gegner an, erhaltet Ihr eine Fülle von Informationen über diesen. So erfahrt Ihr u.a. die Entfernung zum potenziellen Ziel, den Cyborg-Typus und sogar die Lebensenergie des Widersachers erscheint in dem Textdisplay. Diesen Informations-Vorteil gilt es klug zu nutzen: Es macht nämlich keinen Sinn, weit entfernte Objekte mit dem im Gewehr eingebauten Granatwerfer zu attackieren, da die Projektile schon nach kurzer Flugzeit auf dem Boden landen. Viel besser eignet sich der Raketenwerfer, der auch über weite Distanzen



Geht Euch die Munition aus, dürft Ihr zum Glück auf ein Energie-Schwert ausweichen.









Neben zahlreichen Abschnitten unter freiem Himmel erwarten Euch düstere, ausladende Tunnelsysteme.

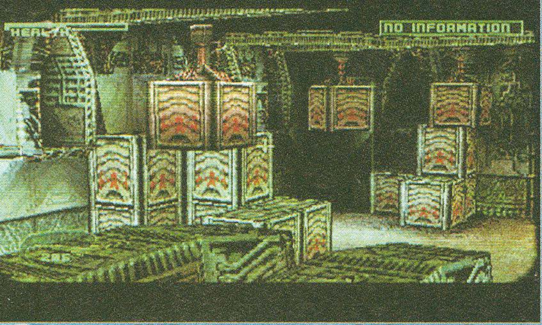


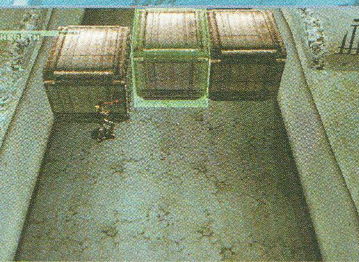


Die Endgegner in "C-12" sind richtig harte Brocken: Dieser Spinnenroboter feuert mit doppelläufigen Kanonen.



Mit einem stationären Geschütz dürft Ihr an die ahnungslosen Feinde heranzoomen







Kisten spielen in "C-12" eine wichtige Rolle: Mit ihrer Hilfe erreicht Ihr höher gelegene Abschnitte, baut Brücken oder schützt Euch vor heißem Dampf.



Soldier



Besonders fies: Aus dem Boden hüpfende Minen richten immensen Schaden an.



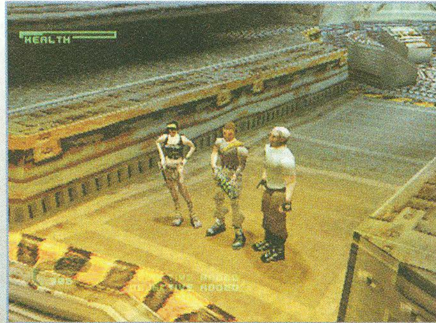
Zwischendurch attackieren Euch immer wieder riesige Flugroboter mit Lasern und zielsuchenden Raketen. In ihren Metallbäuchen lauern zudem bewaffnete Fußtruppen.

wirksam ist. Zudem sind Angriffe aus größerer Entfernung weitaus ungefährlicher, denn Eure Feinde orientieren sich nach einem Treffer erst neu, um anschließend zum mächtigen Gegenschlag anzusetzen.

Im Verlauf des 3D-Abenteuers hantiert Ihr nicht nur mit konventionellem Kriegsgerät wie Maschinengewehr oder Granatwerfer, Vaughan weiß auch mit Alien-Wummen (u.a. einer Laserkanone) umzugehen. Daneben klemmt Ihr Euch bisweilen hinter großkalibrige Standkanonen auf exponierten Aussichtsplattformen und erlegt ratternd Horden von Cyborgs.

Neben der taktisch angehauchten Ballerei kommt auch das Rätseln nicht zu kurz: Außer simplen Keycard/Schloss-Puzzles erwarten den tapferen Soldaten auch umfangreiche Kombinationsaufgaben. In einem Abschnitt müsst Ihr beispielsweise Hightech-Kisten in der richtigen Reihenfolge anordnen: Nach der Positionierung morphen die Boxen zu einer Brücke. Anschließend gilt es, Treibstoff und Batterien für einen futuristischen Mannschaftspanzer zu besorgen. Habt Ihr dies erledigt, flüchten Eure vorher befreiten Kameraden mit dem Kettenfahrzeug und zerstören dabei ein verschlossenes Stahltor – der Weg in einen neuen Abschnitt ist offen!

Die Technik von "C-12: Final Resistance" ist schon jetzt ohne Fehl und Tadel: Texturvielfalt, flüssiges Scrolling sowie geschmeidige Animationen verbinden sich mit hübschen Explosions- und Blur-Effekten zu einem optischen (PSone-)Leckerbissen. Die atmosphärische Musikuntermalung, die à la „Tomb Raider" unvermittelt eingeblendet wird, vervollständigt die düstere Endzeitstimmung. Wie sich der britische Cocktail aus Action und Abenteuer im MAN!AC-Test schlägt, erfahrt Ihr bereits in der nächsten Ausgabe. *os*

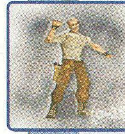


Die drei 'Guten' unter sich: Dr. Carter, Lieutenant Vaughan und Colonel Grisham beim Plausch.

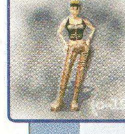
Die Hauptcharaktere



LIEUTENANT VAUGHAN: Der Held des Sci-Fi-Abenteuers war vor der Alien-Invasion Mitglied einer Spezialeinheit. Nachdem Colonel Grisham von ihm aus den Händen der Außerirdischen befreit wurde, ging der athletische Soldat auf die Suche nach Major Carter, der weiterhin als vermisst gilt.



COLONEL GRISHAM: Vor der Entführung durch die außerirdischen Invasoren befehligte der besonnene Soldat die Special Forces und somit auch Vaughan. Nach seiner Rettung organisiert er aus dem Rebellen-Hauptquartier die Suche nach dem verschollenen Major Carter.



DR. CARTER: Die sexy Wissenschaftlerin ist mit ihren Kenntnissen in Mikrosystemtechnik die letzte Hoffnung der Menschheit. In ihrem Labor analysiert sie die futuristische Alien-Technologie auf Schwachpunkte. Insgeheim hofft sie auf die Rettung ihres entführten Mannes.



PARIAH: Ein mysteriöser Cyborg, der seine menschlichen Wurzeln bewusst aufgegeben hat und mit den Aliens gemeinsame Sache macht. Lieutenant Vaughan erkennt im Laufe des Spiels seine wahre Identität. Wer mag wohl hinter der metallischen Maske stecken?



HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PSone
D-RELEASE	März

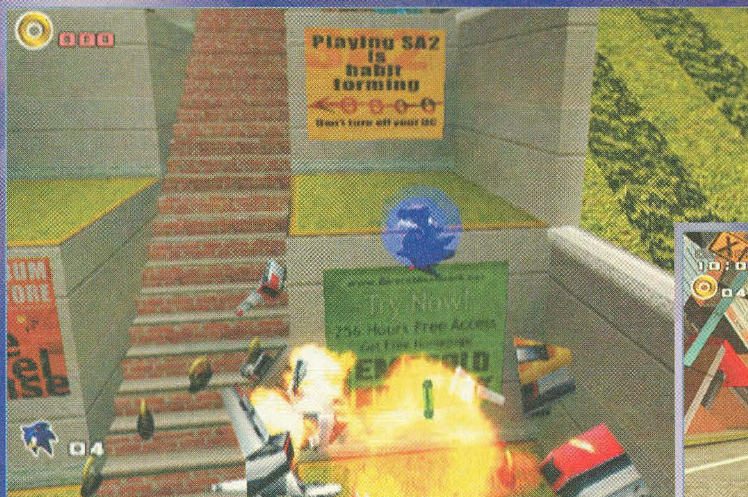
C-12: Final Resistance

Grandioses PSone-Finale: Sony Cambridge kombiniert furiose Action mit spannender Story, knackigen Rätseln und hervorragender Optik.

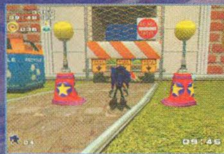
Im Rausch

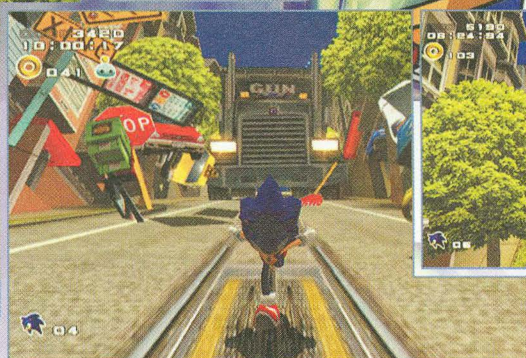
Segas Maskottchen Sonic ist wieder da - schneller und spektakulärer als je zuvor!





Da fliegen die Polygon-Fetzen: Der rotierenden Kugelattacke halten selbst gepanzerte Mechs nicht stand.


Schmale Öffnungen können den blauen Igel nicht mehr aufhalten: Er kriecht einfach unten durch.


Atemberaubend: Sonics rasante Flucht vor dem Riesenlaster muss man einfach gesehen und gespielt haben.


'Schaut her, ich bin der Held': Nach dem Ende eines Levels posiert Sonic für die Kamera.

Japanische Dreamcast-Besitzer haben wieder mal einen kräftigen Zeitvorsprung: Käufer von "Phantasy Star Online" erhalten neben der Spiele-Disc eine "Sonic Adventure 2"-Trial-GD mit dem ersten Level. Wir haben uns für Euch an die blauen Fersen des blitzschnellen Igels geklemmt und erste Spieleindrücke gesammelt.

Schwindelnde Höhen

Schon die Eröffnungssequenz des ersten Abschnitts lässt erahnen, was Euch im zweiten "Sonic"-Abenteuer erwartet: Die Kamera zoomt in mehreren tausend Metern Höhe auf einen Militärhubschrauber – gleißendes Sonnenlicht blendet für einen kurzen Moment Eure Augen. Schließlich hält der virtuelle Kameramann neben dem mit grandiosen Texturen beklebten Helikopter inne. Aus dem Inneren ertönt plötzlich lautes Geschrei, die Tür springt auf und Sonic klettert auf die seitlich montierte Geschützphalanx. Mit ernster Stimme beschwert sich der blaue Igel über den schlechten Service von Billig-Charterflügen, reißt eine Metallplatte aus dem Hubschrauber und stürzt sich todesmutig in die Tiefe. Der Kameramann nimmt die Verfolgung auf und filmt in Großaufnahme Sonics schelmisches Grinsen – ein letztes Zwinkern und mit Affentempo entschwindet der blaue Blitz in der Tiefe...







Die vielfältigen Texturen sind erneut eine Augenweide: Achtet auf die Außenwand des Helicopters.

Stadtbummel

Nach dem wagemutigen Sturz aus dem Hubschrauber landet Sonic sicher in einer futuristischen Stadt. Wie aus dem Vorgänger gewohnt, steuert Ihr das Sega-Maskottchen mit dem Analog-Stick frei durch die bunten 3D-Landschaften. Der A-Knopf dient zum Springen, bei zweimaligem Drücken vollführt der blaue Igel eine Sprungattacke in Richtung Gegner. Die B-Taste nutzt Ihr nun nicht mehr nur als Auflademöglichkeit für eine Superattacke – der blaue Button ist jetzt auch zuständig für einige neue Moves: Kisten schieben und aufbrechen, unter Hindernissen durchkriechen oder cool auf schmalen Geländern grinden sind nur einige der Fähigkeiten Sonics. Doch nach der Landung auf einer mehrspurigen Fahrbahn dürft Ihr erstmal Eure Talente als 'Asphaltboarder' unter Beweis stellen: Mit dem stählernen Flügelteil unter Euren Füßen rauscht Ihr in einem Höllentempo abschüssige Straßen-

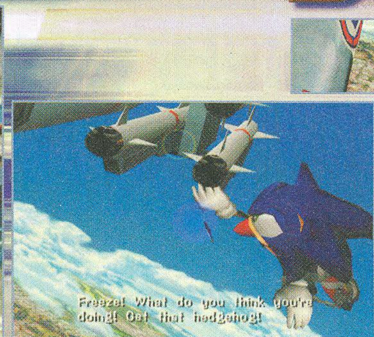


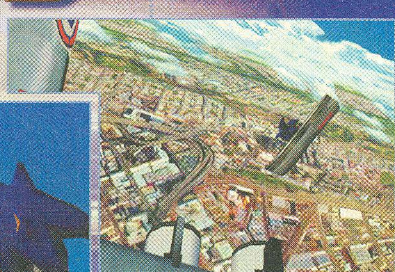

Sonic hat wohl zuviel "Jet Set Radio" gezockt: Spektakuläre Grinds auf Geländern gehören zu seinen neuen Moves.

der Geschwindigkeit

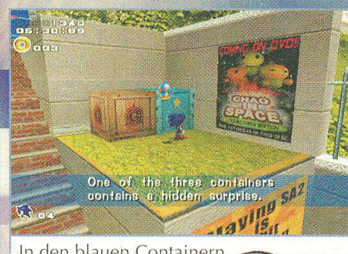



Die aufgestellten Straßenrampen nutzt Ihr für ausgefallene Stunts: Je riskanter, desto mehr Punkte erhaltet Ihr in der Endabrechnung.





Ohne Fallschirm, Netz und doppelten Boden: Sonics Flucht aus dem Hubschrauber.



In den blauen Containern findet Ihr putzige Chaos, die Ihr hegt und pflegt.





Wer bremst verliert: Wird Euch das Asphaltboarden zu rasant, so stellt Ihr Euch via B-Taste quer, bis die Funken fliegen.



Olympiareif: Solche Stangen nutzt Segas Maskottchen für schnelle Reckschwünge. Saturn-Held Nights sieht vom Plakat aus zu.

züge hinunter. Bei jedem Wedler sprühen rotglühende Funken in die Höhe und farbig markierte Schanzen laden zu wagemutigen Stunts ein. Entgegenkommende Autos fahrt Ihr übrigens einfach über den Haufen – Realismus war bei Sonic schon immer ein Fremdwort, einzig der Spaß zählt!

Nach der hektischen Straßenabfahrt geht's mit Highspeed weiter: Der blitzschnelle Igel rast über Treppen, läuft an Tunnelwänden entlang, zerstört gepanzerte Mechs in effektvollen Explosionen und meistert diffizile Hüpfpassagen. Spektakulärste Sequenz in dem kurzen Demo ist jedoch die Flucht vor einem überdimensionalen Truck: Während Ihr mit Sonic eine Straße hinunterprescht, verfolgt Euch mit lautem Getöse der tonnenschwere Laster – geparkte Fahrzeuge werden von dem PS-Ungetüm einfach fortgeschleudert. Dröhnende E-Gitarren-Riffs begleiten die atemberaubende Szene, bis sich der blaue Held schließlich durch eine Unterführung in Sicherheit bringen kann.

Was Euch noch erwartet

Leider ist die spielbare Demo schon nach wenigen Minuten zu Ende, außer einem fliegenden Helfer trefft Ihr keine Menschenseele. Allerdings lässt sich aus dem Abschlussvideo noch einiges auf die späteren Level schließen. So trifft Sonic wieder auf alte Bekannte wie Knuckles, der sich durch einen unheimlichen Abschnitt mit gespenstisch erleuchteten Kürbissen schlagen muss. Auch Dr. Robotnik, Sonics Erzfeind, ist ein weiteres Mal mit von der Partie: Mit seinen Flugrobotern legt er wieder zahlreiche Polygon-Bauten in Schutt und Asche, nur um dem blauen Igel endgültig den Garaus zu machen.

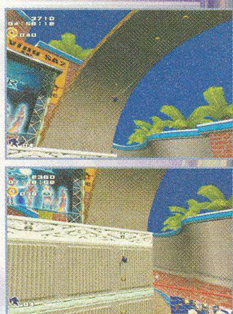
Übrigens: Sonic trifft im kommenden Abenteuer auf sein böses, rabenschwarzes Pendant, das wie der Held auf der Suche nach den Chaos Emeralds ist. Über die genaue Rolle des 'Ultimate Hedgehog' ist allerdings noch nichts bekannt – lassen wir uns überraschen. Fest steht jedenfalls, dass „Sonic Adventure 2" wieder ein Fest für die Sinne wird: Opulente, farbenfrohe 3D-Landschaften, atemberaubend schnelles Scrolling sowie treibende Rock-Klänge verwöhnen Augen und Ohren. *os*



Die Holzkisten sind ein wesentlicher Bestandteil von "Sonic Adventure 2". In ihnen findet Ihr diverse Goodies.



Der Levelausgang: Das "Sonic Adventure 2"-Demo ist leider viel zu schnell zu Ende.



Highspeed-Spaß: Wahnwitzige Loopings sind das Salz in der blauen "Sonic"-Suppe.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	2001

Sonic Adventure 2!

Würdiger Nachfolger des schnellsten 3D-Hüpfers: Noch rasanter, noch spektakulärer und noch bunter – so muss ein "Sonic"-Spiel aussehen.



ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

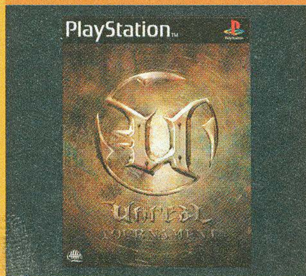
Theo KRANZ VERSAND · Joysoft · gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

TELEFONISCH VON 8.30-20.00 UHR (SA. + SO. 9.30-18.00 UHR) BESTELLEN ...

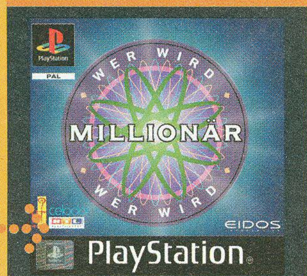
AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Unreal Tournament



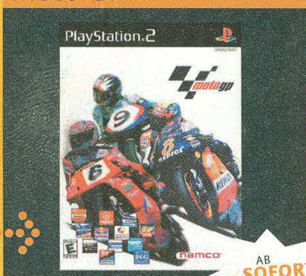
PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0037
Release: FEB 01
DM 129.95

Wer Wird Millionär?



PS One
Art. Nr.: SONYD1495
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Moto GP



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0053
ERHÄLTLICH
DM 119.95

Techno Mage



PSOne
Art. Nr.: SONYD909
ERHÄLTLICH
DM 89.95

PlayStation 2



PlayStation 2
Art. Nr.: P2H001
ERHÄLTLICH
DM 869.00

PSOne

Playstation PSOne		DM 249.00
Analog Controller Dualsh.	hellgrau	DM 59.95
LR M. Schumacher GTR		DM 139.95
LR 360 Modena		DM 99.95
Freestyle Board		DM 159.95
Xploder Classic V3.20		DM 44.95
Xploder CD9000		DM 34.95
Controller Cyber Shock		DM 59.95
Scorpion Light Gun Silber		DM 39.95
007 Racing		DM 89.95
102 Dalmatiner	JAN 01	DM 89.95
Alien - Die Wiedergeburt		**DM 89.95**
Arielle 2 Sehns. n.d.Meer		DM 89.95
JETZT BDFL Manager 2001	FEB 01	DM 89.95
Blade		DM 79.95
Bond World is not enough		**DM 89.95**
Chicken Run		DM 89.95
Crash Bash		DM 89.95
Colony Wars 2		DM 39.95
Cool Boarders 3	Platinum	DM 49.95
Dancing Stage-Euromix		DM 89.95
Danger Girl		**DM 79.95**
Dave Mirra Freestyle BMX		DM 69.95
Digimon World	JAN 01	**DM 79.95**
Dino Crisis 2		**DM 89.95**
SB Dino Crisis 2		DM 24.95
D. Nukem Land o. t. Babes	MÄRZ 01	DM 59.95
Donald Duck Quack Attack		DM 79.95
Downhill Mountain Biking		DM 14.95
Driver 2 Back on the Street		**DM 89.95**
Dschungelb. Groove Party		DM 89.95
Ducati		DM 69.95
Dune 2000	FEB 01	DM 29.95
F1 Championship S2000		DM 89.95
Final Fantasy IX	FEB 01	DM 129.95
FIFA 2001		**DM 89.95**
Flintstones Bedrock Bowl.		DM 59.95
Formel Eins 2000		DM 99.95
Formel 1 97		DM 19.95
Formula Nippon		DM 59.95
Frankreich ´98		DM 19.95
Fussball Live 2		**DM 99.95**
Gran Turismo II	Platinum	**DM 49.95**
Int. Superstar Soccer 2000		**DM 89.95**
Landmaker		DM 49.95

PLAYSTATION 2

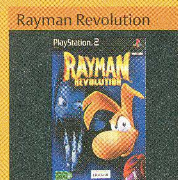
Playstation 2 inkl. DS		DM 869.00
Memory Card 8 MB		DM 89.95
Dual Shock Controller		DM 59.95
Euro AV-Kabel		DM 89.95
Horiz. Stand		DM 29.95
Vert. Stand		DM 29.95
Sound Station 2		DM 149.95
Aqua Aqua		DM 69.95
Armored Core 2	FEB 01	DM 109.95
Dead or Alive		**DM 119.95**
Disney´s Dinosaurier		DM 89.95
Donald Duck Quack Attack	JAN 01	DM 109.95
Driving Emotion Type S	JAN 01	DM 119.95
ESPN Intern. Track &Field		DM 89.95
ESPN X-Games	JAN 01	DM 109.95
Eternal Ring		DM 89.95
Evergrace	MÄRZ 01	DM 109.95
F1 Championship S2000		**DM 119.95**
F1 Racing Championchip		**DM 109.95**
Fantavision		DM 119.95
FIFA 2001		**DM 119.95**
Gradius III&IV		DM 89.95
Int.Superstar Soccer 2000		**DM 89.95**
Kessen		**DM 119.95**
Madden NFL 2001		DM 119.95
Midnight Club Street Racing		DM 99.95
Moto GP	FEB 01	DM 119.95
NBA Live 2001	FEB 01	DM 119.95
NHL 2001		DM 119.95
Oni	FEB 01	DM 99.95
Orphen		DM 109.95
R. 2 R. Boxing Round 2		DM 109.95
Rayman Revolution		DM 109.95
RC Revenge		DM 89.95
Ridge Racer V		**DM 119.95**
Silent Scope		**DM 89.95**
Smugglers Run		DM 89.95
SSX		**DM 119.95**
Super bust a move		DM 69.95
Star Wars: Starfighter	MÄRZ 01	DM 119.95
Surfing H3O		DM 99.95
Swing Away Golf		DM 119.95
Tekken Tag Tournament		**DM 119.95**
Theme Park World		DM 119.95
Time Splitters		**DM 109.95**
Top Gear Dare Devil		DM 109.95
Tokyo Higway Challenge 2		DM 109.95
Unreal Tournament	FEB 01	**DM 129.95**
Wild Wild Racing		DM 89.95
X Squad	MÄRZ 01	**DM 119.95**

C12



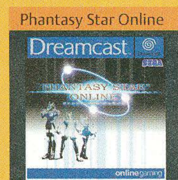
PSOne
Art. Nr.: SONYD1537
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Rayman Revolution



Playstation 2
Art. Nr.: P2S0033
ERHÄLTLICH
DM 109.95

Phantasy Star Online



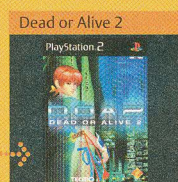
DREAMCAST
Art. Nr.: DCDT182
ERHÄLTLICH
DM 84.95

Legend of Dragoon



PSOne
Art. Nr.: SONYD1380
ERHÄLTLICH
DM 99.95

Dead or Alive 2



Playstation 2
Art. Nr.: P2S0031
ERHÄLTLICH
DM 119.95

Starlancer



DREAMCAST
Art. Nr.: DCDT143
ERHÄLTLICH
DM 79.95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Final Fantasy IX



JETZT vorbestellen

PS One
Art. Nr.: SONYD1244
Release: FEB 01

DM 129.95

Legend of Dragoon	JAN 01	**DM 99.95**
Medal of Honor Undergrnd.		**DM 89.95**
Micro Maniacs		DM 14.95
Moorhuhnjagd		DM 49.95
NBA Live 2001		DM 89.95
NBA live 99		DM 29.95
Need for Speed IV	Platinum	DM 49.95
NHL 2001		DM 89.95
NHL 99		DM 29.95
Rainbow Six Rouge Spear	FEB 01	DM 49.95
Rayman	Platinum	DM 29.95
R. 2 R. Boxing Round 2		DM 79.95
Road to Eldorado	JAN 01	DM 59.95
Reel Fishing 2		DM 69.95
Ridge Racer Revolution		DM 29.95
Ridge Racer 1		DM 29.95
Shadow Master		DM 29.95
Sheep		DM 89.95
Silent Hill	Platinum	**DM 49.95**
Spyro 3 Year of t. Dragon		**DM 89.95**
Street Scooters		DM 49.95
Superbikes 2000	FEB 01	DM 29.95
Techno Mage	JAN 01	**DM 89.95**
Tekken 1		DM 29.95
The Grinch		DM 89.95
Tomb Raider: Die Chronik		**DM 89.95**
UEFA 2000		DM 14.95
UEFA Ch. League 2000/2001		DM 49.95
Ultimate Fighting		DM 79.95
Vanishing Point		**DM 79.95**
Warm Up GP 2001		DM 69.95
Wer wird Milionär ?		DM 69.95
Wild Rapits		DM 49.95
Woody Woodpecker Racing		DM 89.95
WWF Smack Down 2		**DM 89.95**

DVD

28 Tage	FSK 12	DM 49.95
American Beauty	FSK 16	DM 44.95
Being John Malkovich	FSK 12	DM 49.95
Braveheart	FSK 16	DM 59.95
Das Geisterschloß	FSK 12	DM 44.95
Der Patroit	FSK 16	DM 49.95
Der Sturm	FSK 12	DM 44.95
Dogma	FSK 12	DM 39.95
Gladiator	FSK 16	DM 54.95
Magnolia	FSK 12	**DM 39.95**
Rome Must Die	FSK 16	DM 39.95
Scream 3	FSK 16	DM 39.95
The Beach	FSK 16	DM 49.95
The Saint	FSK 16	DM 49.95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Pokemon		DM 249.00
Aidyn Chronicles	FEB 01	DM 119.95
TOP **Bond: Welt ist nicht genug**		**DM 119.95**
Excitebike 64	JAN 01	DM 109.95
F1 World GP II		**DM 39.95**
Mario Tennis		DM 119.95
TOP **Mickey's Speedway USA**		**DM 129.95**
Pokémon Puzzle League	MÄRZ 01	DM 139.95
Shadowman		**DM 49.95**
Starcraft	FEB 01	DM 119.95
WWF No Mercy		DM 109.95
TOP **Zelda - Majora´s Mask**		**DM 129.95**
SB Zelda Majors Mask		DM 29.95

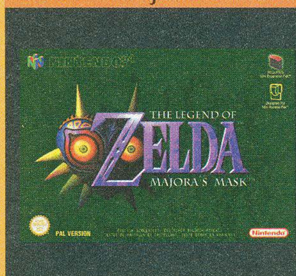
GAMEBOY

G.B. Pocket m. Farbdisplay		DM 139.00
AC-Adapter GBC & GBP		DM 9.95
XPloder GB/GBC		DM 69.95
Cannon Fodder		**DM 59.95**
Disney's Mulan		DM 29.95
Donald Duck Quack Attack		**DM 59.95**
TOP Donkey Kong Country		DM 69.95
Drop Zone		DM 19.95
Pokémon Gelbe Edition		**DM 69.95**
Pokémon Trading Card Game		**DM 69.95**
SB Pokemon Trading Card		DM 24.95
Shadowgate Classic		DM 19.95
WWF No Mercy		DM 59.95

DREAMCAST

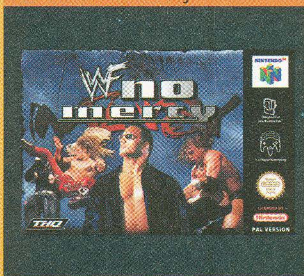
Dreamcast-Online-Pack		DM 379.00
Dreamcast Controller Pad		DM 49.95
VMS Memory Card Dreamcast		DM 59.95
VGA Box		DM 39.95
DC-Mouse		DM 59.95
Xploder Schummelmodul		DM 49.95
Daytona USA	FEB 01	DM 84.95
F1 World Grand Prix II		**DM 99.95**
Ferrari 355 Challenge		DM 89.95
Formula One Racing		DM 49.95
Half Life „Blue Shift"	FEB 01	**DM 79.95**
Jet Set Radio		**DM 84.95**
Kiss Psycho Circus		DM 89.95
Metropolis Street Racer		**DM 84.95**
Phantasy Star Online	FEB 01	**DM 84.95**
POD 2		DM 89.95
Racing Simulation 2		DM 29.95
Sega GT		DM 84.95
Sega Rally II		**DM 44.95**
Shenmue TV		**DM 99.95**
Speed Devils Online		DM 89.95
Starlancer		DM 79.95
Tomb Raider: Die Chronik		**DM 99.95**
Tony Hawk's 2		DM 89.95
Ultimate Fighting		DM 89.95
Vanishing Point		**DM 89.95**
Virtua StrikerII V.2000.1		**DM 44.95**

Zelda - Majora's Mask



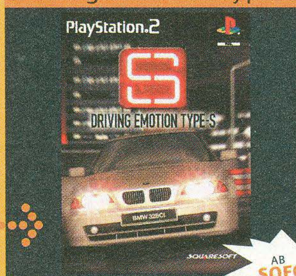
NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT259
ERHÄLTLICH
DM 129.95

WWF No Mercy



NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT262
ERHÄLTLICH
DM 109.95

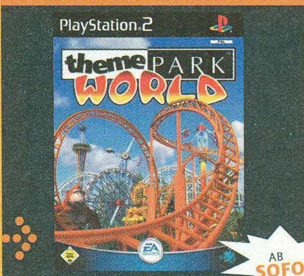
Driving Emotion Type S



AB SOFORT

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0057
ERHÄLTLICH
DM 119.95

Theme Park World



AB SOFORT

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0006
ERHÄLTLICH
DM 119.95

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Endlich mal Sparpakete die Spass machen

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

TELEFONISCH VON 8.30-20.00 UHR (SA. + SO. 9.30-18.00 UHR) BESTELLEN ...

BUNDLE AKTION

Formel 1 Bundle



PLAYSTATION 2
F1 Racing Championship
LR 360 Modena
Art. Nr.: BUND001

DM 169.95

Highspeed Bundle



PS One
Need for Speed Porsche
LR 360 Modena
Art. Nr.: BUND002

DM 139.95

PSX Metal Gear Bundle



PS One
SB Metal Gear
Metal Gear Solid Platinum
Metal Gear Solid Special Mission
Art. Nr.: BUND003

DM 49.95

Freestyle Snow Bundle



PLAYSTATION 2
Freestyler Board
ESPN X-Games Snowboarding
Art. Nr.: BUND004

DM 199.95

Freestyle Skate Bundle



PS One
Freestyler Board
Tony Hawk Platinum
Art. Nr.: BUND005

DM 149.95

Helden Bundle



PS One
Rayman Platinum
Spyro 3 Year of Dragon
Art. Nr.: BUND006

DM 94.95



Ab einem Bestellwert von 100,- DM erhalten sie einen Games Guide 2001 gratis! Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht . * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.



Bundle – all inklusive


Portofreie Sonder-Lieferung*



Neuheiten – ab sofort erhältlich



Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Die 12 besten Gründe für die Playstation 2

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

Neue Dimensionen

Das Computer Entertainment System Playstation 2 ist da, und mit ihm eine atemberaubende Kombination aus interaktiver Unterhaltung – Spiele, Musik und dank eingebautem DVD Player auch Spielfilme in High Quality: Atemberaubende Games mit hyperrealistischer Grafik, revolutionärer Wiedergabe von Musik und Soundeffekten, durch Dolby Digital, AC3 und DTS, Wiedergabe von Audio und DVD CD's in hoher Qualität.

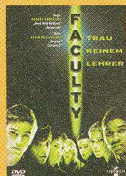
Playstation 2 in 12 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 926,28)
Konsole — DM 77.19

Playstation 2 in 24 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 984,24)
Konsole — DM 41.01

Playstation 2
Art.Nr.: P2H001
Konsole — DM 869.00

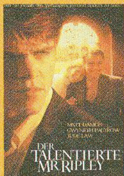
DM 77.19 · DM 77.19 · DM 77.19 · DM 77.19 · DM 77.19 · DM 77.19 · DM 77.19 · DM 77.19 · DM 77.19 · DM 77.19 · DM 77.19 · DM 77.19

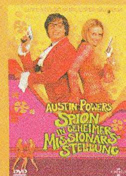
Bei Zuzahlung von DM 10,- erhalten Sie die PS2 und einen der folgenden DVD-Filme:













Playstation 2 - DVD Paket
Konsole mit folgender DVD:
In too Deep, Faculty, Austin Powers 2
Existenz, Der talentierte Mr. Ripley — DM 879.00

Der Finanzierungsnehmer kann seine auf den Abschluß dieses Finanzierungsvertrages gerichtete Willenserklärung auch ohne Begründung binner einer Frist von zwei Wochen schriftlich oder in lesbarer Form auf einem anderen dauerhaften Datenträger widerrufen; zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung. Die Frist beginnt mit dem Zeitpunkt, zu dem dem Finanzierungsnehmer diese Belehrung zur Verfügung gestellt worden ist und er seine Bestellung/Finanzierungsbestellschein abgesandt hat. Der Widerruf ist zu richten an die CC-Bank, Kaiserstraße 74, 41061 Mönchengladbach (Fax-Nr. 02161/690530; e-mailAdresse: sc-waren@cc-bank.de). Im Fall des fristgerechten Widerrufes kommt der verbundene Kaufvertrag nicht wirksam zustande.

Entspannung auf dem Konto

Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 bequemen Monatsraten von jeweils DM 77,19 bzw. DM 41,01 und einem gesamten Teilzahlungspreis von DM 926,28 bzw. DM 984,24. Der effektive Jahreszins liegt bei diesem Angebot bei 12,9%. Abgewickelt wird diese Aktion **von unserer Partnerbank CC-Bank.**
Und so einfach geht`s:

1.) **Sie rufen entweder unsere Finanzkauf-Hotline 09 31/35 45 245 an**, oder kreuzen das PS 2-Ratenzahlung-Feld auf dem Bestellfax bzw. auf der Reserve-Bestellkarte an.
2.) Wir senden Ihnen dann ein Vertragsformular per Post oder Fax zu, das Sie ausgefüllt, mit zwei Unterschriften versehen und inklusive einer Verdienstbescheinigung (lesbare Kopie) an uns zurückschicken.
3.) Wir leiten die Unterlagen weiter, und nach Genehmigung der Finanzierung durch die CC-Bank bekommen Sie die PS 2 zugesandt.
4.) Die 12 oder 24 bequemen Raten zahlen Sie direkt an die CC-Bank.



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES







Prügeln für den Weltfrieden: Wenn Rausschmeißer Ihrer Profession nachgehen, kommt es zur Überlastung in der Notaufnahme.





Während Ihr im Story- und Survialmodus (oben) nur alleine antretet, lockt 'Jeder gegen Jeden' bis zu vier Spieler.



Straßen des

Die große Zeit der Straßenprügler ist lange vorbei – kann Fantasy-Experte Square dem totgeglaubten Genre neues Leben einhauchen?



Schock im Morgenrock: Oberfiesling Dauragon überrascht Ihr in seinem hochtechnisierten Hauptquartier.



Lange ist´s her, da war die Spielelandschaft in Konsolen- wie Arcaderegionen reich besiedelt von scrollenden Beat'em-Ups à la "Golden Axe 2" oder "Streets of Rage". Bis Anfang der Neunziger erfreuten sich die simpel gestrickten Prügelorgien dank knackigem Bud-Spencer-Charme bei Zockern enormer Beliebtheit und schossen daher wie Pilze aus dem Boden. Mit dem Anbruch der 32-Bit-Generation war es von einem Tag auf den nächsten vorbei mit dem Erfolg: Zu stupide der Spielablauf, zu veraltet die Bit-



Scharf & schlagfertig: Die sexy Amazone Echidna stellt sich Euch auf dem Dach eines dahinrasenden Zugs.

map-Optik. Die bisherigen Versuche mit Titeln wie "Fighting Force" oder "Zombie Revenge" das Genre in die dritte, polygonale Dimension zu führen, waren von mäßigem Erfolg gekrönt. Doch dank Square dürfen Prügelfreaks mit Retro-Ambitionen weiter hoffen. Seit Ankündigung der PS2 findet sich auf der Veröffentlichungs-Liste des japanischen Software-Giganten mit "The Bouncer" ein Klopper der guten alten Schule. Jetzt flatterte die erste spielbare Version des Hoffnungsträgers in der MAN!AC-Redaktion ein.

Film und Spiel

Dass sich Square auf Dramaturgie und effektvolle Inszenierung versteht, beweist der Hersteller gerade mit dem grandiosen neunten "Final Fantasy". Und auch die Schlägerorgien in "The Bouncer" wurden in eine aufwändige Hintergrundstory um Liebe und Verrat gebettet. Erzählt wird die Geschichte von den drei Rausschmeißern (englisch: 'Bouncers') Sion Barzahd, Volt Krueger und Kou Leifoh, die in der zwielichtigen Bar 'Fate' ihren allabendlichen Dienst verrichten. Neben ihrer Arbeit verbindet das schlagkräftige Trio noch ein persönliches Schicksal: Vor einigen Jahren las Sion, der Benjamin der Gruppe, ein völlig verwirrtes und alleingelassenes Mädchen in den Straßen der



NAME	SION BARZAHD		
ALTER	19	GRÖSSE	1,75

Zusammen mit seinen Kumpanen Volt und Kou ist Sion in der Bar Fate angestellt. Schwer getroffen vom tragischen Tod seiner Freundin vor zwei Jahren zog sich der wehrhafte Jüngling immer mehr von der Außenwelt zurück. Erst die mysteriöse Dominique vermochte mit ihrer fröhlichen und warmherzigen Art den eisigen Schmerz aus seiner Seele zu vertreiben. Rein kräftemäßig ist Sion seinen beiden Kollegen zwar unterlegen, enorme Ausdauer und Schnelligkeit machen dieses vermeintliche Manko aber mehr als wett.

SPECIAL MOVES	
Buster Throw	L1+▲
Torpedo Kick	L1+■
Ground Sweep	L1+✖ x 6
Floating Mine	L1+●
Tornado Uppercut	L1+▲+●
Double Knuckle	L1+■+✖
Hurricane Blitz	L1+✖+●



NAME	VOLT KRUEGER		
ALTER	27	GRÖSSE	1,85

Groß, bullig und immer schlecht gelaunt. Für Außenstehende ist der stämmige Volt mit seinen zahllosen Piercings das Sinnbild eines patenten Rausschmeißers und Schrecken aller Kneipenschläger. Nicht ganz zu unrecht, denn wer mit Volt Streit anfängt, darf sich schon mal auf einen längeren Krankenhausaufenthalt gefasst machen. Wo der blonde Hühne zuschlägt, wächst garantiert kein Gras mehr, nur besonders flinke Gegner machen dem behäbigen Muskelberg gelegentlich Probleme. Den Freunden ein treuer Kamerad, für seine Feinde ein Mensch gewordener Albtraum.

SPECIAL MOVES	
Shoulder Uppercut	L1+▲
Hammer Typhoon	L1+■
Lift Up Slam	L1+✖
Power Bridge	L1+●
Cannonball Strike	L1+▲+■
Earthshaker	L1+■+✖
Giant Swing	L1+✖+●



NAME	KOU LEIFOH		
ALTER	25	GRÖSSE	1,83

Der Alltag eines Rausschmeißers ist hart und meist alles andere als witzig. Gut für das "Bouncer"-Trio, dass es mit Kou Leifoh eine echte Stimmungskanone an Bord hat. Von Kopf bis Fuß tätowiert hat der smarte Mit-Zwanziger immer einen lockeren Spruch auf den Lippen, um sich anbahnende Konfliktsituationen mit mürrischen Bar-Besuchern gewaltlos zu entschärfen oder seine Freunde aufzuheitern. Im Kampf nicht ganz so wendig wie Sion oder stark wie Volt, ist Kou Leifoh der perfekte Allround-Schläger.

SPECIAL MOVES	
Heel Smash	L1+✖
Circular Uppercut	L1+■
Double Spin Kick	L1+●
Mountain Storm	L1+▲
Lightning Smash	L1+✖+●
Tiger Spin Kick	L1+■+✖
Tiger Frenzy	L1+▲+●
Raging Tiger	L1+▲+■





Filmreif: Die überragende Qualität der Echtzeitsequenzen geben die Bilder nur bedingt wieder.

Terrors



Ob Mensch oder Blechheini – wer sich mit den 'Bouncern' anlegt sollte gut gepanzert sein. Hier versucht Volt die zarte Dominique vor den gierigen Eisengriffeln der Roboter zu schützen.

Stadt auf – die schöne Dominique. Trotz ihrer völlig im Dunklen liegenden Vergangenheit und Herkunft kümmerten sich die drei Berufsschläger aufopferungsvoll um das lebenslustige Mädchen. Doch eines Tages geschieht das Unfassbare: Gerade als Domique ihre Retter bei der Arbeit besucht, überfällt eine Bande vermummter Ninja-Kämpfer die Bar. Gegen die Übermacht haben selbst die kampferprobten Bouncer keine Chance; die skrupellosen Schattenkrieger entreißen Dominique den schützenden Armen ihrer Freunde. Selbstredend machen sich die drei unverzüglich zur Rettung auf. Die Spur führt sie ins Hauptquartier des geheimnisvollen Mikado-Konzerns – schnell merken Sion, Volt und Kou, dass hinter dem Verbrechen weit mehr als nur eine simple Entführung steckt.

Zugunsten einem Film-ähnlichen Handlungsverlauf verzichtete Square auf eine klassische Level-Aufteilung: Spielszenen gehen fließend in aufwändige Zwischensequenzen in Echtzeit- und Rendergrafik über. Der abwechslungsreichen Story maßen die Japaner dabei genausoviel Gewicht bei wie dem eigentlichen Spiel. Dessen Konzept ist allerdings recht simpel: Vom schmierigen Hinterhof über einen finsteren Wald bis zum Mikado-Hauptquartier prügelt Ihr Euch durch zahlreiche, komplett polygonale Schauplätze. Dabei zieht Ihr zwar beinahe immer als Trio durch die Lande, steuern dürft Ihr aber stets nur einen der Recken. Eure Wahl wirkt sich dabei nicht nur auf die kommende Schlägerei aus, auch der weitere Handlungsverlauf wird aus der Perspektive des gerade aktivierten Helden



Um Tierfreunde nicht auf die Palme zu bringen, wurden die beißfreudigen Hündchen durch ein Stahlskelett 'robotisiert'.



Qual der Wahl: Vor jeder Runde sucht Ihr Euch einen Schläger aus (links), verdiente 'Bouncer'-Punkte könnt Ihr später in Spezialattacken investieren.

geschildert. Insgesamt vier verschiedene Abspänne sollen zum mehrfachen Durchspielen motivieren.

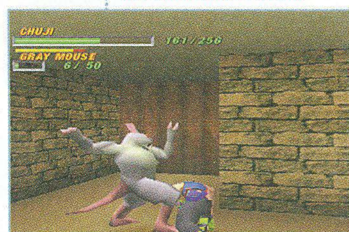
Kloppen mit Knöpfchen

Trotz pompöser Verpackung gestaltet sich das Kampfsytem von "The Bouncer" bodenständig, allerdings besitzt es ein paar interessante Features. Mit Hoch-, Mittel-, Tief- und Sprungangriff stehen vier Basisattacken zur Verfügung. Zwei weitere Tasten dienen dem Blocken und zum Ausführen von Spezialmanövern. Hiervon stehen jedem Mitglied eine Handvoll zur Verfügung. Allerdings müsst Ihr Euch die Sonder-Moves im wahrsten Wortsinn erst sauer verdienen. Für erledigte Gegner werdet Ihr nämlich mit sogenannten 'Bouncer'-Punkten belohnt; nach jedem Abschnitt dürft Ihr Euch von diesen die begehrten Extra-Attacken kaufen. Auch zusätzliche Lebens-, Angriffs- oder Defensivkräfte erhaltet Ihr gegen bare Punkte. Unterstützt werden die erweiterten Analog-Fähigkeiten des Dual-Shock-2-Pads: Je nachdem, wie stark Ihr auf die Buttons einhämmert, führen die Türsteher Ihre Schläge sanft oder mit voller Wucht aus. Außer ihren Füßen und Fäusten nutzen die 'Bouncers' allerdings keinerlei Genre-typisches Inventar wie Baseballschläger oder Schwerter, um die bösen Buben zu vertrimmen.

Technisch kann Squares PS2-Prügelei auf jeden Fall begeistern, allem voran beindrucken die filigran animierten und texturierten Figuren. Dank eines Weichzeichenfilters wirkt die Grafik zwar leicht verwaschen, dafür haltet Ihr nach groben Kanten oder unsauberen Textur-Übergängen vergeblich Ausschau. Ob „The Bouncer" allerdings auch spielerisch das hohe Niveau halten kann, bleibt abzuwarten. *cg*

Prügel-Profis:

Konsolen-Schlägern dürfte der Entwickler Dream Factory kein Unbekannter sein. Mit "Tobal No.1" legten die Japaner in der PSone-Frühzeit einen spielerisch wie technisch gelungenen Polygon-Prügler ab, der Nachfolger "Tobal No. 2" schaffte es leider nicht nach Deutschland. Dream Factorys letztes Beat 'Em-Up "Ehrgeiz" sprengte das eingefahrene Arena-Konzept: Die zwei Kontrahenten durften ihre schweißtreibenden Meinungsverschiedenheiten auf verschieden hoch gelegenen Ebenen austragen.



"Tobal No.2" bot eine Rollenspiel-ähnliche Dungeon-Expedition und heimste in MAN!AC 7/97 87% Spielspaß ein.



Mit über einjähriger Verspätung traf die PAL-Version von "Ehrgeiz" auch bei uns ein (MAN!AC 4/2000, 83%)

The Bouncer

HERSTELLER	Square
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	Frühjahr 2001

Faustrecht: Klassischer Straßenprügler in edler 128-Bit-Verpackung. Begebt Euch als Rausschmeißertrio auf Entführerjagd.



Habt Ihr Karte und Kompass gefunden, werden die Standorte aller Ungetüme und Schatzkisten sichtbar.



Ausweichen und Zuschlagen: Gutes Timing ist bei den meisten Monstern der Schlüssel zum Erfolg – manchmal hilft aber nur noch ein Feuerzauber (links).

Dunkle Zeiten

Im Fantasy-Action-Adventure-Reich regiert seit Jahren Nintendos "Zelda"-Serie. Mit "Dark Cloud" sägt nun ein Sony-Konkurrent am Genre-Thron.

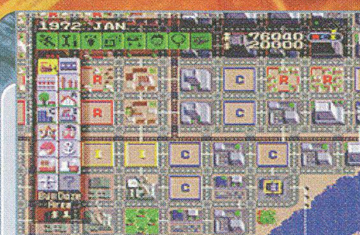
Hinterhältig und gemein: Auf dem alljährlichen Fest zu Ehren der Sterne kommt es in dem heimeligen Fantasy-Dorf Norn zur Katastrophe. Gerade als die ausgelassene Stimmung ihren Höhepunkt erreicht hat, erscheint ein gigantischer Dschinn bösartiger Natur am Firmament. Kontrolliert von General Flag, dem obersten Befehlshaber der verfeindeten 'Lagoon Republic Force', fährt der mächtige Flaschengeist wie ein Berserker in die Stadt. Häuser und Stallungen zerbrechen wie Streichhölzer, Bäume werden entwurzelt, als seien sie Grashalme, und panikerfüllte Menschen irren ziellos durch ein flammendes Inferno. Erst am nächsten Morgen wird das ganze Ausmaß der Zerstörung deutlich. Wo einst urbanes Leben pulsierte herrscht im wahrsten Sinne gähnende Leere. Als der junge Toan im Dreck erwacht, sieht er vor sich nur ein weites, ödes Feld liegen. Von weiteren Überlebenden, seinen Freunden oder seiner Familie gibt es keine Spur. Doch es besteht Hoffnung: Ein mysteriöser alter Mann, der sich als Beschützer von Toans Welt vorstellt, erklärt dem Jüng-



Immer rein damit: Der gierige Dschinn macht mit seinen Feinden kurzen Prozess.



Virtuelle Häuslebauer



Der Genre-Klassiker schlechthin: Maxis' "Sim City" wurde auch auf Konsolen umgesetzt (oben: SNES, 1992).

COMPUTERSPIELE MIT AUFBAUPRINZIP haben eine lange Tradition, allen voran Maxis' legendäre 'Sim'-Reihe. Von der Stadt ("Sim City", 1990) über die Evolutionsgeschichte der Erde ("Sim Earth", 1991) bis zum digitalen Ameisenhügel ("Sim Ant", 1992) simulierten die Amerikaner im Laufe der Zeit so ziemlich alles, was kreucht und fleucht. Konsolenumsetzungen diverser Episoden folgten, Bullfrogs von der Serie inspirierte Vergnügungssimulation "Theme Park" wurde auf allen gängigen Systemen zum Hit. Bei japanischen Produktionen fanden sich Aufbauelemente in den unterschiedlichsten Genres meist in Form von Mini-Spielen wieder: In Enix' Action-Klassiker "Actraiser" (1991) wacht Ihr z.B. zwischen den Gefechten als göttlicher 'Big Brother' über das Wohlergehen Eurer menschlichen Schützlinge. Im zweiten "Breath of Fire" (Capcom, 1995) auf dem SNES rekrutiert Ihr allerlei Handwerker und Händler zum fleißigen Ausbau Eurer Heimatstadt, beim PSone-Nachfolger werdet Ihr 1998 gar zum Herrn einer zauberhaften Feen-Kolonie.



Gott und Bürgermeister: In "Actraiser" und "Breath of Fire 2" (beide SNES) wurde der Alltag durch simple Aufbauspielchen aufgelockert.



Oase der Glückseligkeit: Das kristallklare Nass löscht nicht nur Euren Durst, sondern regeneriert auch verlorene Lebenspunkte.



Unverständlich: Wegen der zahlreichen Menüs sollten sich nur Japanisch-Profis an die Importfassung wagen.





Stationen des Städtebaus (im Uhrzeigersinn von oben): Die leere Karte, der gut gefüllte Stadtplan, das Häuserauswahlmenü und ein Artefakt.

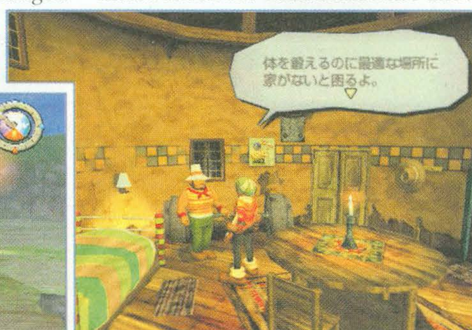
ling, dass im tiefsten Inneren vergessener Verliese einige mächtige Artefakte schlummern, mit deren Hilfe der Wiederaufbau Norns ein Leichtes sei.

Fantasy-Architekt

Was sich zunächst nach 08/15-Fantasy-Gesülze anhört, bietet weit mehr als die Genre-übliche Kerkerkeilerei. Im Prinzip beinhaltet "Dark Cloud" nämlich zwei Videospiele in einem. Im Action-Part durchstöbert Ihr mit dem Schwert in der Hand finstere Verliese nach oben angesprochenen Artefakten. Anschließend stampft Ihr mit den erbeuteten Helferlein ähnlich dem Klassiker "Sim City" ein neues Norn nach Euren Vorstellungen aus dem Boden.

Bei ersterem Spielprinzip dienten dem japanischen Entwickler Level Five offensichtlich die beiden 64-Bit-'Zeldas' als Vorbild. Wie Zipfelmütze Link hat auch Toan die Kamera stets im Nacken, während er nach verborgenen Schatzkisten Ausschau hält und sich in actionreichen Echtzeitkämpfen mit Skeletten, Fledermäusen oder dicken Goblins herumschlägt. Auf Wunsch könnt Ihr einen Gegner per 'Lock On'-Funktion anvisieren und seinen Angriffen elegant ausweichen, ohne ihn aus dem Auge zu verlieren. Dabei solltet Ihr stets die Schadensanzeige Eurer Waffe im Blick behalten. Denn mit jedem Streich nutzen sich die Klingen ab – schartige Säbel fügen dem Monsterpack nur noch lächerliche Kratzwunden zu. Glücklicherweise findet Ihr im Verlauf des Abenteuers eine Vielzahl an Hieb- und Stichwerkzeugen. Ergattert Ihr gar ein Reparatur-Set, könnt Ihr stumpfe Schneiden wieder zu alter Schärfe schleifen. Auf ein Mindestmaß an Realismus wurde bei den Bedürfnissen Eures Helden Wert gelegt: Bei seinen anstrengenden Dungeon-Streifzügen verliert Toan stetig an Körperflüssigkeit. Ab und zu birgt eine Schatztruhe zwar ein Fläschchen an köstlichem Nass, ökonomischer ist es jedoch, sich direkt zu den unterirdischen Quellen zu begeben. Hier wird nicht nur der Durst gestillt, das magische Wasser heilt auch noch Eure Wunden. Dennoch ist Eile geboten: Da die Verliesarchitektur vor jedem Abstecher zufallsgeneriert wird, findet Ihr die Jungbrunnen stets an einer anderen Stelle. Nach der kräftezehrenden Arbeit beginnt mit dem Wiederaufbau der Stadt der schönste Teil des Helden-Alltags. Mittels eines einfachen Editors dürft Ihr gefundene Artefakte gegen Häuser, Bäume oder Wege eintauschen und beliebig auf einem Stadtplan positionieren. Nach und nach baut Ihr Parkanlagen und Kirchen, legt plätschernde Bächlein an oder investiert in eine rotierende Windmühle. Die Folge: Mit Wohnraum kehrt auch Leben ins Dorf zurück. In den Straßen spielen fröhliche Kinder und Händler bieten ihre Waren feil.

Optisch kann "Dark Cloud" wegen schlichter Polygonfiguren und Hintergrundtexturen mit 3D-Hochkarätern wie Squares "The Bouncer" zwar nicht mithalten, dafür bietet der Sony-Titel aber gelungene Fantasy-Unterhaltung mit ungewöhnlichem Spielablauf. Von der jüngst erschienenen, unverständlichen japanischen Version raten wir Euch aufgrund der Sprachbarriere tunlichst ab – PS2-Abenteurer ohne Kanji-Kenntnisse müssen sich leider noch ein Weilchen gedulden. *cg*



Wie im letzten "Zelda" erlebt Ihr bei "Dark Cloud" den 24-Stunden-Tag im Zeitraffer.




Putzig aufgemacht: Euer bärtiger Mentor gibt in schöner Regelmäßigkeit Tipps zum Spielverlauf.

HERSTELLER	
	Sony
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	4. Quartal

Dark Cloud!

Unser Dorf soll schöner werden: Stimmige Mischung aus klassischem Action-Adventure und simpler, aber spaßiger Aufbausimulation.

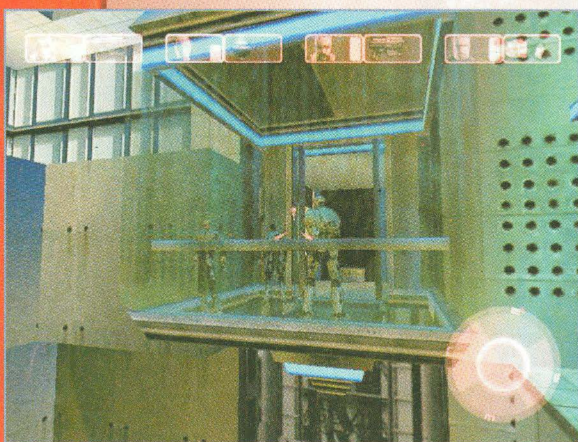
TEAMGEIST



Core Design meldet sich zurück – ohne Cyber-Babe Lara, dafür mit spektakulären Waffen und brillanter PS2-Optik.



Wahlweise aus der Third-Person- (links) oder aus der Ego-Perspektive erkundet Ihr die Stadt.



Aufzüge sind eines der wichtigsten 'Verkehrsmittel' in "Project Eden": Erst mit ihnen erreicht Ihr verschiedene Ebenen.

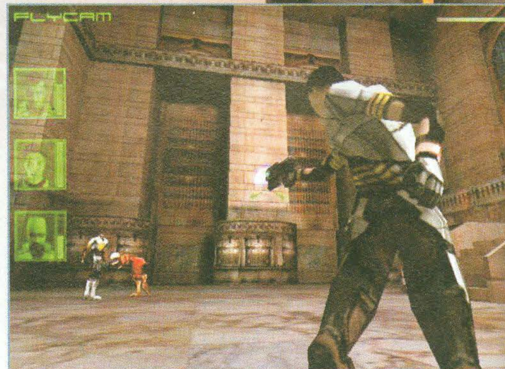


Seit zweieinhalb Jahren werkeln die Macher von "Tomb Raider" an einem düsteren Sci-Fi-Abenteuer – abseits von geheimnisvollen Artefakten und altertümlichen Kultstätten. Mit dem 3D-Shooter „Project Eden" schlagen Core Design eine deutlich härtere Gangart an, ohne auf knackige Rätselkost zu verzichten.

Paradise Lost

In nicht allzu ferner Zukunft ist Überbevölkerung zum größten Problem der ungebremst wachsenden Menschheit geworden. Die Mega-Städte platzen mit zig Millionen Einwohnern aus allen Nähten – der stetige Zuwachs lässt sich nur durch gigantisch hohe Wolkenkratzer bewältigen, die untereinander über eine dichtes Geflecht aus Straßen, Röhrengängen und Aufzügen vernetzt sind. Wer reich ist, leistet sich die schicken Appartements in den obersten Stockwerken und erhascht so frische Luft und Sonnenschein. Alle anderen werden von einer dicken Schicht aus Abgasen vom Licht abgeschirmt – geatmet wird Sauerstoff aus den Filteranlagen. Ganz unten leben die Ärmsten der Armen, noch ein Stockwerk tiefer in dem riesigen Katakombensystem herrscht das Recht des Stärkeren: Kriminelle Banden kämpfen mit Sektenführern und Desperados um die Vorherrschaft.

In diesem an 'Blade Runner' erinnernden Zukunfts-Szenario ist die staatliche Spezialeinheit UPA (Urban Protection Agency) für besonders kritische Einsätze zuständig. Als ein Reparatur-Team in einer monströsen Fleischfabrik spurlos verschwindet, machen sich vier UPA-Mitglieder auf die Suche. Eigentlich Routinearbeit, doch der Industriekomplex verbirgt ein unfassbares Geheimnis...

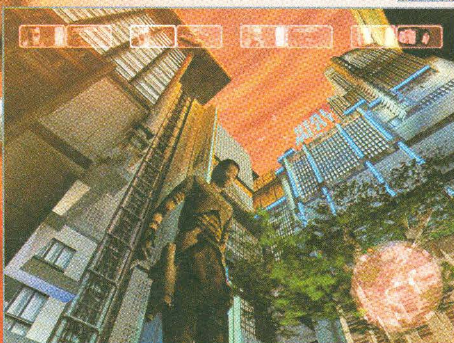


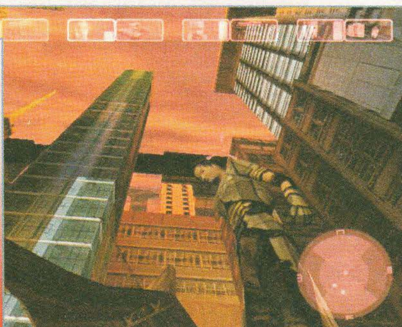
Angriff auf ein UPA-Mitglied: Eilt ihm zu Hilfe, sonst müsst Ihr den Kollegen gegen kostbare Energie wiederbeleben!

"Unreal" trifft "Tomb Raider"

In "Project Eden" übernehmt Ihr die Kontrolle des vierköpfigen UPA-Teams: Wahlweise aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive streift Ihr mit den unterschiedlich talentierten Polygon-Charakteren durch die düsteren Häuserkomplexe. Das Besondere: Ihr dürft auf Knopfdruck jederzeit zwischen den Mitgliedern des Quartetts wechseln oder den Recken Befehle geben. So könnt Ihr beispielsweise Euren Computer-Spezialisten zum Knacken eines Sicherheitssystems einsetzen und eine weitere Person für dessen Schutz abstellen. Ihr selbst macht Euch währenddessen mit einem Mechaniker an die Reparatur eines Aufzugsystems – Ihr habt die alleinige Entscheidungsgewalt.

Neben taktischen Überlegungen zum Lösen von verzwickten Puzzles liegt der zweite Schwerpunkt von "Project Eden" auf knallharter Action: In den elf riesigen Leveln begegnen Euch Dutzende von Feinden, die bei Sichtkontakt sofort das Feuer eröffnen. Allerdings ist die Identifizierung der Gegner weitaus schwieriger als in anderen Genre-Vertretern: Die meisten Bösewichte sehen zunächst wie





An der Erdoberfläche bestaunt Ihr die gigantischen Wolkenkratzerkonstruktionen



Im Menübildschirm erteilt Ihr Befehle an Eure Kollegen oder schlüpft in deren Haut



Ganz schön was los: Neben Eurem Team tummeln sich in dieser Szene zahlreiche Mutanten. Auf dem Radar erkennt Ihr deren Position.

ganz gewöhnliche Menschen aus – nur um zu täuschen und sich urplötzlich in zähnefletschende Mutanten zu verwandeln. Bei solch unberechenbaren Widersachern helfen allein Vorsicht und geschickte Waffenwahl. Das Kriegsgerät (u.a. Lasergewehr und Raketenwerfer) liegt übrigens nicht wahllos verteilt in den Abschnitten herum. An speziellen Replikator-Standorten dürft Ihr Euch die Wunsch-Wumme aussuchen – bezahlt wird mit kostbarer Energie, der Preis ist abhängig von der Qualität Eures Einkaufs.

Um das umfangreiche 3D-Abenteuer zu bestehen, seid Ihr auf die Fähigkeiten jedes Teammitglieds angewiesen. Was tun, wenn ein Charakter das Zeitliche segnet? Auch hier kommen besondere Apparate zum Einsatz: Habt Ihr genügend Energie in petto, dürft Ihr Euren verstorbenen Kollegen am letzten 'ReGen'-Punkt wiederbeleben.

Project Galleon

Nicht alle Mitglieder des Ur-"Tomb Raider"-Teams arbeiten an "Project Eden". Im Februar 1997 verließen der damalige Lead-Designer Toby Gard und Chefprogrammierer Paul Douglas das Entwicklerstudio Core Design. Zu der überraschenden Trennung äußerte sich Paul seinerzeit im MAN!AC-Interview: "Klar hätten wir uns zurücklehnen können, um den Erfolg zu genießen. Aber wir hatten neue Spielideen und diese konnten wir nur in einer Umgebung verwirklichen, in der wir direkte Kontrolle über unsere Kreativität haben!" Kurze Zeit später hoben sie die Software-Firma Cofounding Factor aus der Taufe und begannen die Arbeit an dem Seefahrer-Abenteuer "Galleon", das ursprünglich für PC (siehe Bild) sowie Dreamcast geplant war. Nach zahlreichen Verschiebungen und Gerüchten um eine PS2-Version soll der Titel nun eventuell zum Xbox-Start erscheinen.



Lara Croft im Seefahrer-Stil? Laut Entwickler soll sich "Galleon" stark von "Tomb Raider" unterscheiden.

Technik, die begeistert

Als "Tomb Raider" 1996 auf Saturn und PSone erschien, staunte jedermann über die beeindruckende Polygon-Optik. Mit "Project Eden" will Core Design auch auf der PS2 Maßstäbe setzen: 1.500 Polygone für jeden Charakter garantieren perfekte Körperrundungen, Echtzeit-Morphing der Feinde beschleunigt Euren Puls und Spezialeffekte wie Bump Mapping oder volumetrischer Nebel sorgen für eine realistische Darstellung der komplexen Umgebung. Erste Spieleindrücke der potenziellen PS2-Perle lest Ihr in einer der nächsten MAN!AC-Ausgaben. *os*





Auf der reflektierenden Rüstung Eures Roboterkollegen dürft Ihr wunderschöne Spiegelungen bewundern

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	2. Quartal

Project Eden!

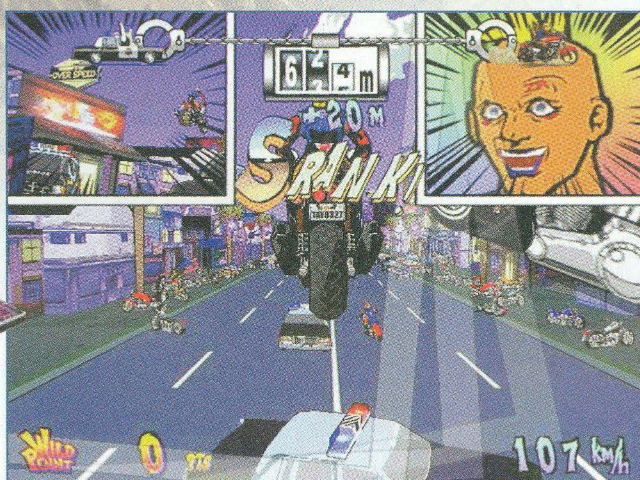
Futuristischer Ego/Third-Person-Shooter mit hohem Rätselanteil, zahlreichen taktischen Elementen und hübscher Optik.

ARCADE



Würdiger Debütant? "Wild Riders" ist das erste Spiel auf Segas brandneuer Naomi-2-Hardware – optisch ist's allerdings noch nicht überwältigend.





Born to be wild: Bei solchen Sprüngen ist gutes Timing wichtig – durch Ziehen am Automaten-Lenker beeinflußt Ihr die Flugweite.

Easy Rider

INSERT COIN

Es lebe der König

Nun ist es in Japan raus, das mit 99 Prozent Sicherheit letzte Modul für SNKs Neo Geo. Mit "King of Fighters 2001" gibt sich die Bitmap-Kämpfer-Elite noch einmal ein Stelldichein in gewohnter Qualität. Toll animierte Sprites hauen sich vor detaillierter 2D-Kulisse die Köpfe ein. Mit K-Dash ist ein neuer Schläger zum Team dazugestoßen. Da von dem 688-Mbit-starken Modul nur 800 Stück produziert wurden, besitzt das 2001-Update schon jetzt Sammlerwert.

Auf der letztjährigen Jamma, der weltweit wichtigsten Fachmesse für Spielautomaten in Tokio, stellte Arcade-Veteran Sega erstmals seine brandneue Hardware Naomi 2 vor (siehe MAN!AC 12/2000). Im Gegensatz zu den 64-Bit des Vorgänger-Boards werkelt nun ein mächtiger 128-Bit-Prozessor auf der Platine, der Grafikspeicher wurde von 16 auf 32 MB aufgestockt, eine Leistung von über 10 Millionen Polygonen pro Sekunde versprechen fulminante Optik. Theoretisch zumindest, denn ob die Highend-Technologie auch hält, was die Daten auf dem Papier versprechen, wird wie immer erst die Software zeigen.

Als Naomi-2-Debütant soll dieser Tage die abgefahrene Cartoon-Raserei "Wild Riders" für staunende Gesichter und lockere Geldbeutel in den Spielhallen sorgen. Die Grundidee orientiert sich dabei an beliebten Spaß-Rasereien wie "Crazy Taxi" oder "Harley Davidson & L.A. Riders". Als Mitglied einer berüchtigten Motorradgang legt Ihr Euch auf den Straßen der Großstadt mit den Hütern des Gesetzes an. Denn mit der Verkehrsordnung nimmt es Eure Bande nicht so genau: Kreuz und quer brettert Ihr auf dem Feuerstuhl durch belebte Hauptstraßen und kleine Gässchen, ungeachtet des Gegenverkehrs oder umherstehender Passanten. Ein Balken am oberen Bildschirmrand zeigt an, wie nah Euch die Polizeikarren im Nacken sitzen. Um den Abstand zu vergrößern, wagt Ihr mutige Sprünge über Brücken und Rampen. Mit einem gut getimten Slide könnt Ihr sogar zentimetergenau unter im Weg stehenden Lastwagen hindurchrutschen. Ziel eines Levels ist es, eine bestimmte Lokalität in der Stadt vor der Polente zu erreichen; bei Erfolg lockt die nächste Runde, werdet Ihr geschnappt heißt es 'Game Over'.

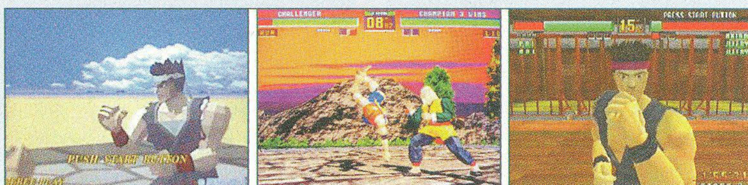
Optisch erinnert die Raserei stark an den Rollerblade-Hit "Jet Set Radio". Durch die knallbunte Farbpalette und die 'Cell-Shade'-Technik kommt poppiges Comicflair auf. "Wild Riders" sieht gut aus, allerdings lassen die gezeigten Bilder den erhofften Qualitätssprung noch vermissen. Warten wir ab, was die die zukünftigen Naomi-2-Titel bieten. *cg*



Burning Rubber: Aus fünf todesmutigen Motorrad-Freaks mit unterschiedlichen Fähigkeiten dürft Ihr Euren Favoriten wählen.

GAME OVER

Während Segas Versuche, sich nach dem Saturn-Debakel mit dem Dreamcast wieder fest im Konsolenbereich zu etablieren, von mäßigem Erfolg geprägt sind, zählt der japanische Traditionshersteller in der Spielhalle seit den frühen Achtzigern zu den ganz Großen. Keine andere Firma bereichert die Welt der Münzschlucker bis heute ähnlich konstant mit technisch wie spielerisch innovativen Automaten. Nach Bitmap-Wundern wie "Out Run", "Space Harrier" oder "Afterburner" starteten die kreativen Asiaten 1993 mit "Virtua Racing" die Polygon-Ära. Konkurrenz-Produkte wie "Hard Drivin" (Atari, 1989) oder Namcos Weltraumballerei "Starblade" (1991) waren zwar schon vorher via Vektoren in die dritte Dimension vorgestoßen, doch erst Segas für damalige Verhältnisse enorm leistungsfähige Model-1-Hardware läutete das offizielle Ende der Bitmap-Zeit ein. Bereits ein Jahr später stellten die Japaner mit "Virtua Fighter 2" und "Daytona USA" die Model-2-Technik vor. Ein schnellerer Prozessor, die Grafikleistung von zirka 300.000 Polygonen pro Sekunde und innovative Textureffekte ließen die neue Spielegeneration erneut konkurrenzlos gut aussehen. Die meisten Automaten-Hits dieser Zeit wurden mit geringen optischen Abstrichen auf den Saturn umgesetzt. Zwei Jahre galt Model 2 im Arcade-Bereich als Maß aller Dinge, aber schon 1996 läutete "Virtua Fighter 3" die nächste Runde ein. Für die Model-3-Hardware war die Darstellung von über einer Million Polygone pro Sekunde kein Problem, dank eingebautem Anti-Aliasing war die Zeit der harten Kanten vorbei – trotz der seit Model 1 gleich gebliebenen Auflösung von 496x384 Bildpunkten. Noch heute sehen Titel wie "Daytona USA 2" oder "Scud Race" beeindruckend aus. 1998 folgte mit Naomi und "House of the Dead 2" der nächste Schritt in der Arcade-Evolution.



Von einfarbigen Texturen zur Kantenglättung: An der "Virtua Fighter"-Reihe kann man den grafischen Fortschritt von Model 1 bis 3 gut erkennen (von links: "Virtua Fighter 1, 2, 3").

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

Ladenlokal: Rheinstr.28 47799 Krefeld

Alle Pal-Spiele ab sofort:
VERSANDKOSTENFREI!!!

Fragen Sie nach unserem Händler Partnerschaftsmodell

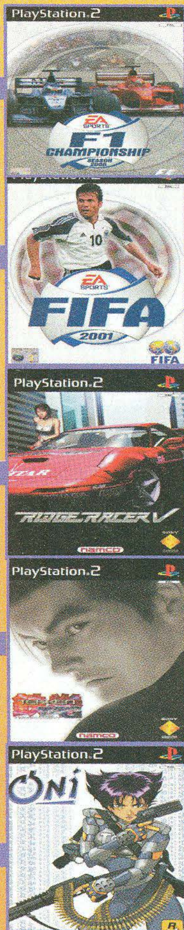
Nintendo 64 & GBC

N64 Grundgerät	199,00
Bond die Welt ist nicht genug	119,95
Blues Brothers 2000	109,95
Army Men Sarges Heroes	109,95
Donkey Kong Country (Gameboy)	69,95
Daikatana	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak	109,95
Int.Track & Field Summer Games	109,95
Daffy Duck rettet das Universum	109,95
Excitebike 64 *	109,95
Inter. Superstar Soccer 2000	109,95
F 1 Racing Championship	109,95
Starcraft 64 *	109,95
Metal Gear Solid (Gameboy)	64,95
Mario Party II	109,95
Mario Tennis	109,95
Moorhuhnjagd (Gameboy)	69,95
Pokemon Gelb (Gameboy)	69,95
Pokemon Pinball (Gameboy)	69,95
Pokemon Grundgerät	249,00
Pok. Trading Card Game (Gameboy)	69,95
Pokemon Stadium incl. Transferp.	139,95
Super Smash Brothers	89,95
Turok III	119,95
Turok: Legende des verl.... Engl. Pal	49,95
Top Gear Hyperbike	99,95
Zelda Majora`s Mask	119,95
Pokemon Snap	109,95



PS 2 Software

Age of Ampire 2 *	109,95
Armored Core *	109,95
Billiards Master	99,95
F 1 Championship S 2000	109,95
Dead or Alive 2 : Hardcore	119,95
Disney`s Dinosaurier	109,95
Drakan *	119,95
ESPN Interational Track & Field	109,95
ESPN X-Games Snowboarding *	109,95
Eternal Ring	109,95
Evergrace *	109,95
FIFA 2001	109,95
F 1 Racing Championchip *	109,95
Fantavision	119,95
Force of One *	109,95
Fusion GT *	109,95
Gradius III & IV	109,95
Int. Superstar Soccer 2000	109,95
Project Eden	109,95
Kessen	109,95
Madden NFL 2001	109,95
Ridge Racer V	119,95
Midnight Club Street Racing	99,95
Moto GP *	119,95
NHL 2001	109,95
Orphen	109,95
Rayman Revolution	109,95
RC Revenge	109,95
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	109,95
Tekken Tag Tournament	119,95
Sidewinder *	109,95
Silent Scope	109,95
Sky Surfers *	119,95
SSX	109,95
Street Fighter EX 3 Plus *	109,95
Summoner *	119,95
Soul Reaver 2 *	109,95
Starfighter *	109,95
Theme Park World	109,95
ONI *	109,95
WDL: Thunder Tanks *	109,95
Time Splitters	109,95
Z.O.E. Zone of the Enders *	109,95

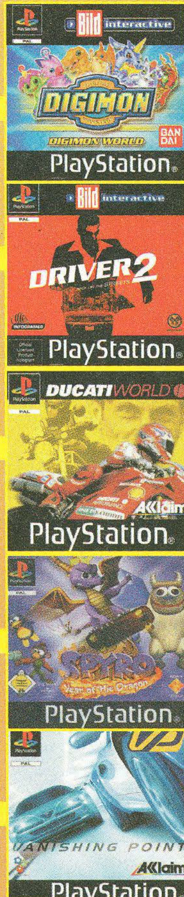


Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 21.00 Uhr

Große Auswahl an Importspielen !! Tel. 02151-209112

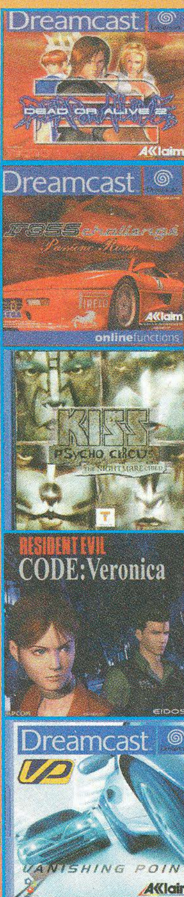
Playstation

PSone	249,00
PSone + Memory + 2 Pad	270,00
Alien - Die Wiedergeburt	89,95
Alone in the Dark 4 *	99,95
Digimon *	89,95
Blade	89,95
Bundesliga Manager 2001	69,95
Bundesliga 2001	69,95
Bond Die Welt ist nicht genug	89,95
C & C 2 Classic	29,95
Catan die erste Insel	49,95
Driver 2	89,95
Danger Girl	79,95
Werner: Asphaltbrenner *	94,95
Der Verkehrsgigant *	89,95
Dino Crisis 2	89,95
Matt Hoffman Pro BMX *	89,95
Final Fantasy 9 *	99,95
Legend of Dragon	99,95
Resident Evil Value	29,95
Ducati	89,95
Mat Hoffmans Pro BMX	89,95
Nightmare Creatures II	84,95
Parasite Eve 2	89,95
Rayman 2	89,95
Medal of Honor Underground	89,95
NBA Live 2001	89,95
Snow Cross	89,95
Star Treck Invasion	79,95
Spyro 3 Year of the Dragon	89,95
Rainbow Six Rouge Spear *	79,95
Suikoden 2	79,95
Syphon Filter 2	89,95
Technu II uncut	89,95
Techno Mage *	94,95
Tomb Raider 5 Die Chronik	89,95
Tony Hawk Pro Skater 2	79,95
Vanishing Point *	89,95
Simpson Wrestling	79,95
WWF Smackdown 2	94,95
Wer wird Millionär	79,95



Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch Online Pack	349,00
18 Wheeler *	89,95
Daytona USA *	89,95
Dead or Alive 2	69,95
Deep Fighter	89,95
Ducati *	89,95
F 1 Racing Championship *	94,95
F1 World Grand Prix II	99,95
Extreme Sports	89,95
Ferrari 355 Challenge	69,95
Fighting Vipers II *	89,95
Fur Fighters	49,95
Half Life "Blue Shift" *	89,95
Heroes of M&M 3 *	94,95
Hidden & Dangerous	94,95
Matt Hoffman Pro BMX x	94,95
Independence War *	99,95
Jet Set Radio	89,95
Spawn in the Devils Hand	89,95
Kiss Psycho Circus	89,95
International Track & Field	94,95
Super Run About	89,95
Metropolis Street Racing	89,95
Phantasy Star Online *	89,95
Star Wars Jedi Power Battle	89,95
Railroad Tycoon II	89,95
Rainbow Six *	89,95
Sega GT	89,95
Resident Evil Code Veronica	99,95
Silent Scope	89,95
Shen Mue	99,95
Starlancer *	94,95
Speed Devils Online	89,95
Take the Bullet *	99,95
Time Stalkers	89,95
Tony Hawk 2	94,95
Worms World Party *	89,95
V-Rally 2	99,95
Vanishing Point *	94,95
Virtua Tennis	89,95
WWF Attitude	19,95



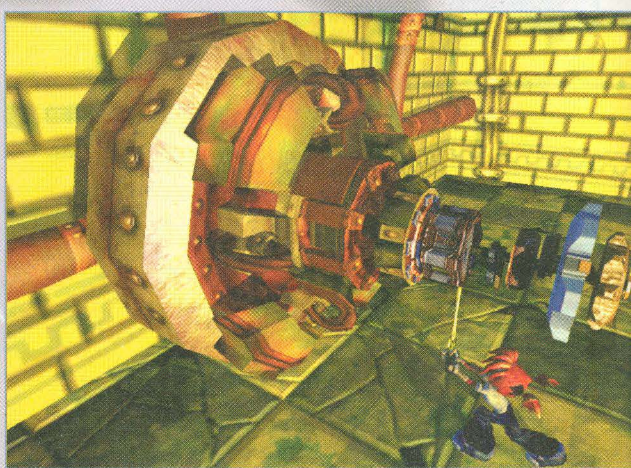
* = Bis Drucktermin noch nicht erhältlich

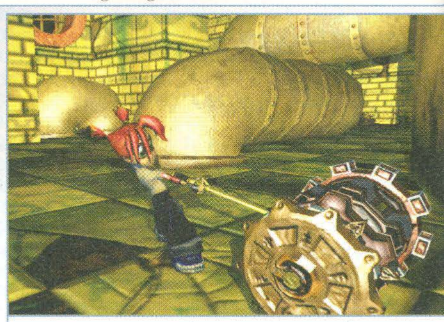
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Pal-Spiele versandkostenfrei. Import-Spiele 4,50 DM Versandkosten . Nachnahmegebühr 5,00 DM. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM. *Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246*

Internet:www.Firstclass-games.de **Email: FCGAMES@AOL.COM**

Gates greift an

Microsoft deckt verfrüht seine Trümpfe auf, um das Kundenpotenzial der PS2 zu schwächen: Alles über Aussehen, Technik und Spiele der Xbox!


"Malice" zeigt, wo der Grafik-Hammer hängt: Aufwändige Rendersequenzen berechnet die leistungsfähige Hardware in Echtzeit.


Textur-Genuss: Ein frei zuweisbarer Hauptspeicher erlaubt ungeahnten Detailreichtum.


Software-Milliardär Bill Gates ist immer für eine Überraschung gut: Wenige Tage vor der Consumer Electronics Show (CES), die Anfang Januar im amerikanischen Las Vegas abgehalten wurde, kündigte der Microsoft-Boss die Vorstellung der fertigen Xbox an. Am Samstag, dem 6. Januar war es dann soweit: Fachpublikum und Weltöffentlichkeit durften das endgültige Design von Konsole und Joypad bewundern, Veteranen der Spieleindustrie hudelten die gewohnten Lobeshymnen herunter und via Großleinwand wurden Ausschnitte der ersten Spielen gezeigt. Dass Microsoft als einer der ersten Konsolenhersteller die Wichtigkeit des europäischen Marktes und vor allem Deutschlands nicht unterschätzt, zeigte sich am Termin der Präsentation in hiesigen Gefilden: Schon am 9. Januar durfte die MAN!AC einer Veranstaltung nähe München beiwohnen, auf der das komplette Programm der CES abgespult wurde und die Hardware zur eingehenden Begutachtung bereit stand. Der Chef des Xbox-Teams, J. Allard, führte höchstpersönlich durch das Programm und hielt das Produkt 18-monatiger Entwicklungsarbeit ins Rampenlicht. Zudem meldeten sich der deutsche Xbox-PR-Manager (und deutschen Computerspiel-Senioren wohlbekannte) Boris Schneider-Johne sowie Firmenobere der Softwarehäuser Electronic Arts, Konami, Activision und Codemasters zu Wort.

> **"Hideo Kojima sieht die Xbox als einziges Medium, um alle seine Träume in 'Metal Gear Solid' zu verwirklichen."**
> MARTIN SCHNEIDER, Manager Consumer Software Division Konami of Europe

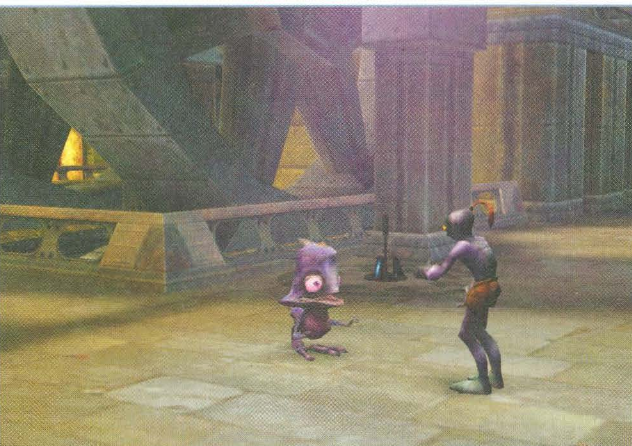

Ein gut gelaunter J Allard: Der stolze Papa präsentiert das neueste Microsoft-Baby.

SEHEN & FÜHLEN

Bereits ein kurzer Blick auf die Xbox offenbart einen Hauptaspekt der Microsoft-Strategie: Mit den Ersparnissen der Konsolenjunkies will man sich nicht zufrieden geben, der Unterhaltungs-Massenmarkt soll mit der Konsole erobert werden. Aus

XBox-Daten

CPU	Intel Pentium III
Taktfrequenz	733 MHz
Grafikchip	nVidia/Microsoft-Spezialanfertigung
Taktfrequenz	250 MHz
Simultane Texturen	4
Texturkompression	6:1
Maximale Auflösung	1.920x1.080 Pixel
Soundkanäle	256
3D Audio	64 Kanäle
MIDI&DLS-Unterstützung	Ja
Speicher	64 MB unified
Speichermedium	5fach DVD
Massenspeicher	8 GB Festplatte
Memory Card	8 MB
Schnittstellen	4 Controller-Ports, 10/100-MBit-Ethernet-Karte für Breitband
DVD-Fähigkeit	Nur mit Zusatzhardware
HDTV-Unterstützung	Ja
Europa-Veröffentlichung	Frühjahr 2002
Preis	noch nicht bekannt



Die Anpassung der frühen Version von "Munch's Oddysee" an die Xbox nahm gerade mal zwei Wochen in Anspruch

diesem Grund sieht die Xbox nicht so ungewöhnlich aus wie eine Playstation 2, so kindisch wie ein Gamecube oder so ausgeflippt wie ihr silberner Prototyp. Das wuchtige, gediegen schwarze Gerät erinnert an Home-Entertainment-Hardware wie DVD-Player oder D-Box. Wie die PS2 soll die Microsoft-Konsole ihren Platz im TV-Rack einnehmen, weshalb auch bei ihr das Laufwerk über einen nach vorne ausfahrenden Schlitten mit DVDs gespeist wird. Dass es sich dabei aber über einen ähnlich hohen Prozentsatz an Film-Scheiben handeln wird wie bei der PS2, ist unwahrscheinlich; in ihrer Grundausstattung kann die Xbox nämlich keine Kinostreifen in digitaler Qualität abspielen. Erst durch Zukauf eines sog.



"Unser Enthusiasmus für die Xbox wächst stetig."

YVES GUILLEMOT, Präsident Ubi Soft

Xbox im Detail



Microsoft kleckert nicht, sondern klotzt: Hochwertige Komponenten namhafter Hersteller sollen der Software Dampf machen.

Keine Frage: Betrachtet man die technischen Spezifikationen, muss man klar anerkennen, dass die Xbox bei ihrer Veröffentlichung die leistungsfähigste Konsole der Welt sein wird. Ein 733 MHz-getakteter Intel Pentium III-Prozessor dient als CPU und sticht damit die 300-MHz-Emotion-Engine der PS2 wie auch den 405 MHz IBM Gekko des Gamecube aus. Allerdings hinken simple Vergleiche der Taktfrequenz immer; zum einen sind die Sony- und Nintendo-Komponenten Spezialanfertigungen, zum anderen kommt es stets auf die Kombination mit Speicher und Grafikchip (GPU), sowie auf die gesamte Systemarchitektur an.



Bei der Entwicklung des Grafikprozessors setzte Microsoft auf kompetente Hilfestellung: Hardware-Spezialist nVidia steuert mit dem 250-MHz-getakteten 'NV2X' einen speziell für die Xbox entworfenen Nachfolger des Chips bei, der z.B. in den PC-Grafikkarten der 'GeForce'-Familie seine Arbeit verrichtet. Laut J. Allard soll die Kombination aus CPU und GPU zu einer dreimal höheren Grafik- und Rechenleistung gegenüber der PS2 führen. Hinzu kommt, dass oft monierte PS2-Krankheiten wie Texturarmut und eckige Kanten für die Xbox kein Thema sind: Im Gegensatz zu dem auf 4 MB limitierten Texturspeicher der PS2 dürfen sich die Programmierer für die Grafik frei aus den 64 MB Hauptspeicher der Xbox bedienen. Zudem beherrscht die Grafikhardware 'Full Scene Anti-Aliasing': Weiche Kanten gehen damit nicht auf Kosten der Rechenleistung. Auch der Soundchip, der sich stolz 'Media Communications Processor' nennt, stammt aus dem Hause nVidia. Neben der Ausgabe von 3D-Effekten und Musik über 256 Audiokanäle und der Decodierung von Dolby Digital ist der Prozessor auch für die Verarbeitung der Breitbandverbindungs-Daten verantwortlich.

Durch zwei Komponenten dreht Microsoft nicht nur das Technologierad ein Stück weiter, sondern beschreitet auch jungfräuliche Pfade in der Konsolenwelt. Ein Modem wird es für die Xbox nicht geben, dafür ist das System von vornherein mit einem 10/100-MBit-Ethernet-Adapter ausgestattet. Ein Breitbandanschluss ist also Grundvoraussetzung, um mit der Xbox online zu gehen. Zusätzlich dient der Adapter dem Verlinken mehrerer Geräte via Hub – ähnlich wie auch die Verbindung von mehr als zwei PS2s über das iLink-Kabel funktioniert. Die zweite Premiere ist die integrierte Festplatte: Acht GB Daten wird der Festspeicher sichern können, und das nicht nur in Funktion einer gigantischen Memory Card. Weitere mögliche Anwendungen ist die Verwendung der Festplatte als Daten-Cache: So müssten z.B. Texturen oder Levelabschnitte nur einmal von DVD geladen werden. Kehrt Ihr in einen Levelbereich zurück, werden die Daten einfach von der Harddisk geladen, auf der sie vorher abgelegt wurden. Zudem besteht die Möglichkeit, Demos, MP3s und Add-Ons aus dem Internet zu holen und dauerhaft auf der heimischen Xbox abzulegen. Als Halde für installierte Software wie beim PC wird die Festplatte nicht fungieren – die Spiele laufen auf jeden Fall direkt von DVD ab.



Übrigens ist dies auch das einzige Format, das das Laufwerk annimmt: Im Gegensatz zur PS2 wird es keine Software auf CD geben. Microsoft begründet diesen Schritt mit zu geringer Kapazität und dem Raubkopie-Problem. Selbst wenn DVD-Brenner in den nächsten Jahren in Mode kommen, werden die nötigen Medien immer noch zu teuer für den Hausgebrauch sein. Dafür vereinfacht Microsoft das Import-Spielen: Wie Film-DVDs werden die Spiele einen von drei Ländercodes (Europa, USA, Japan) besitzen. Die Softwarehersteller können selbst darüber bestimmen, ob ein Titel nur auf einem Gerät mit bestimmtem Ländercode läuft oder weltweit verwendbar ist.

'Remote Control Accessory Pack', also einer Fernbedienung, wird die Wiedergabe von Film-DVDs möglich. Hiermit legt Microsoft die Gebühren, die für jedes Gerät an das DVD-Konsortium gezahlt werden müssten, auf Film-interessierte Xbox-Nutzer um und hält den Basispreis der Konsole niedrig.
Ein Blick auf die Anschlussmöglichkeiten lässt die von Kritikern häufig angebrachten Bedenken verpuffen, die Xbox könnte zu PC-lastig werden und stets nach Aufrüstung mit aktuellen Komponenten verlangen. Neben 220V-Eingang und Video-Ausgang findet sich nur noch ein Ethernet-Buchse an der Rückseite des Geräts – weitere Schnittstellen gibt es nicht. Dafür beglückt Microsoft den Multiplayer-freudigen TV-Zocker an der Frontseite mit modifizierten USB-Anschlüssen für insgesamt vier Controller. Während Dritthersteller wie Interact oder Mad Catz noch an lizenzierter Steuerperipherie arbeiten, zeigte Microsoft bereits das Original-Pad, das in Einzahl der Grundausstattung beiliegen wird. Am auffälligsten ist wohl die Größe des Controllers, der wie eine mattschwarze Kreuzung zwischen Segas Dreamcast- und Nintendos Gamecube-Pad aussieht: Ausgewachsene Männerhände haben es gut im Griff und erreichen locker sämtliche Knöpfe, zierliche Finger könnten Probleme haben, eine dauerhaft angenehme Haltung zu finden.


Xbox verleiht Flügel? Dem deutschen Fachpublikum wurde die Konsole in der ehemaligen Flugzeugwerft Unterschleißheim vorgeführt.

Die Mischung macht's?



ES IST VERSTÄNDLICH, dass beim Design eines neuen Controllers das Rad nicht mehr neu erfunden werden kann. Betrachtet man Aussehen und Funktionalität des Xbox-Pads, haben sich die Entwickler anscheinend von der Gamecube- und Dreamcast-Peripherie inspirieren lassen. Während die Controller-Form und die Anordnung von Action- sowie Schultertasten schwer an die Sega-Hardware erinnern, ähnelt die Stellung von Sticks und Digi-Kreuz Nintendos Next-Generation-Pad.

"Xbox erweitert durch die starke Marke und ihr spezifisches Design die Grenzen interaktiver Vorstellungskraft."

BRUNO BONNELL, Präsident Infogrames

Xbox unter Kontrolle


In dieser Aufnahme könnt Ihr die zwei Memory-Card-Slots erkennen

Ohne Frage besitzt die Redmonder Spiele-Division eine Menge Ahnung von Steuer-Peripherie. Ob Force-Feedback-Lenkrad oder Sidewinder-Gamepad, viele PC-Zocker schwören auf Microsoft-Produkte. Die Erwartungen an den Xbox-Controller waren also entsprechend hoch – und wie fast immer, wenn es um die Xbox geht, weist Microsoft ausdrücklich auf die Einbeziehung der Spielegemeinde bei der Entwicklung hin. Umfragen hatten z.B. ergeben, dass eines der beliebtesten Zusatz-Equipments einer Konsole ein Verlängerungskabel für das Pad ist. Deshalb werden dem Xbox-Controller über drei Meter Strippe spendiert. Zudem gestaltete man die Anschlüsse so, dass sie bei Zug relativ leicht aus den Buchsen springen. Der Grund: Marktforschungen hatten ergeben, dass die Hauptursache für das Kaputtgehen von Konsolen im Stolpern über Kabel und dem nachfolgendem Fall des Geräts besteht.

Wie Sonys Dual-Shock-Controller besitzt das Pad zwei Analogsticks und ein Digi-Kreuz, die sich – erwachsene Handgröße vorausgesetzt – gut handhaben lassen. Entsprechend dem PS2-Pad lassen sich die Sticks auch als Buttons missbrauchen, indem man sie nach unten drückt. Im krassen Gegensatz zum wertigen Eindruck der Analogknüppel steht das 8-Wege-Digi-Kreuz: Die mäßig konturierte Steuerscheibe erinnert in Aussehen und Bedienung stark an ein Billig-Bauteil vorsintflutlicher 08/15-PC-Pads.

Die vier Action- und zwei Schultertasten funktionieren allesamt analog, die Druckstärke kann also von der Software registriert werden. Neben den Haupt-Buttons befinden sich zwei kleinere, analoge Knöpfe für Spezialfunktionen in komplexeren Spielen, hinzu kommt ein Start- und ein Back-Button, der z.B. zum Rückblättern in Optionsmenüs dient.

Interessant ist die integrierte Rumble-Funktion: Gleich zwei Motoren sind für die Rüttelei verantwortlich, dank unterschiedlicher Leistung sollen dabei neuartige Effekte möglich sein. Ähnlich dem Dreamcast-Controller befinden sich zwei Einschübe für Speicherkarten am Kopfende des Pads. Mittels modifizierter USB-Architektur sind die Anschlüsse nicht nur fähig, Memory Cards aufzunehmen; zukünftige Peripherie wie Kamera oder Mikrofon-Headset soll ebenfalls verbunden werden können.




Ein Highlight, auch für Playstation-Redakteure: Das Xbox-Pad durfte munter ausgetestet werden.

KRAFTPAKET

Doch was steckt wirklich drin in dem dicken, schwarzen Kasten? Was kann die Xbox leisten? Anhand eines, auf einem Developer-Kit ablaufenden, spielbaren Demos des Argonaut-Titels "Malice" überzeugt J. Allard die Anwesenden von den erstaunlichen grafischen Möglichkeiten, die das Microsoft-System eröffnet. Zunächst wie ein gewöhnliches Third-Person-Action-Adventure aussehend, erschlossen sich bei näherer Betrachtung jede Menge Details, die in dieser Qualität bislang weder auf PC noch Konsole verwirklicht wurden. Zunächst stand die jugendliche Heldin Malice in einem düsteren Gang, über dem außerhalb des Sichtfeldes eine Glühbirne schwankte. Die Lichteffekte waren beeindruckend: Jedes winzige Detail der Figur, ihres Zahnradhammers, den sie in den Händen trug, und der Umgebungsobjekte warf einen realistischen, filigranen Schatten. Selbst in die Stirn hängende, wehende Haarsträhnen hinterließen ihre Spur auf Malices Gesicht. Zudem verursachte die Lichtquelle je nach Einfallswinkel an glänzenden Oberflächen und sogar in den großen Kulleraugen der Figur Reflexionen. Dass das Geschehen durchgehend in Echtzeit berechnet wurde, bewies Allard durch freie Bewegung der Kamera und der Heldin selbst.
Ein zweites, großes Staunen verursachte die Texturierung der Oberflächen: Beim Marsch durch verlassene Fabrikhallen bewegte sich Malice z.B. an Rohrsystemen vorbei, die nicht einfach mit gewohnt sterilen Standardtexturen bepappt waren. Feine, vielfältige Pixelmuster ließen das marode Interieur individuell und realistisch aussehen. Eine weitere Leistung des kraftvollen Grafikchips bestand aus einer selbstablaufenden, aber in Echtzeit gerenderten Szene, in der Malice mit ihrem Zahnradhammer einen Schalter betätigt. Der Clou an der Präsentation: Laut Allard nutzt das flüssig ablaufende Demo gerade mal 20 Prozent der Xbox-Leistung – selbst wenn diese vollmundige Aussage nicht ganz der Wahrheit entspräche: "Malice" hat schon jetzt einen bleibenden Eindruck bei uns hinterlassen.

"Wir wünschen Microsoft, Sony & Nintendo Erfolg im Konsolenkrieg. Der Gewinner ist der Konsument."
DR. GERHARD FLORIN, Geschäftsführer EA Deutschland

WER, WANN & WIEVIEL?

Die technischen Voraussetzungen für eine starke PS2- und Gamecube-Konkurrenz hat Microsoft also definitiv geschaffen. Und auch die Hersteller zeigen sich von der Xbox beeindruckt: Über 200 Firmen haben Produkte zugesagt, an die 2.000 Entwickler-Kits (450 davon in Japan) sind bereits ausgeliefert worden. Allerdings hält Microsoft nicht das Versprechen, die Xbox würde weltweit zum gleichen Termin veröffentlicht. Grund dafür sind die Lehren, die Bill Gates aus den Fehlern der PS2-Einführung gezogen hat. Um einer Hardware-Knappheit vorzubeugen und potenzielle Kunden nicht zu verärgern bzw. in die Arme der Konkurrenz zu treiben, bleibt der Xbox-Start im Herbst dieses Jahres den USA vorbehalten. Japan soll kurz danach in den Genuss der Konsole kommen, Europa muss bis zum Frühjahr 2002 warten.
Ebenso vage wie der exakte Start-Termin ist momentan die Preisgestaltung. Die einzige Aussage seitens Boris Schneider-Johne lautet, dass die Xbox ungefähr so viel kosten wird wie die PS2 – dass dabei der Betrag gemeint ist, den Ihr Ende 2001 respektive Anfang 2002 für die Sony-Konsole hinlegen müsst, ist anzunehmen. *sf*


Auf einer Videoleinwand zeigte J. Allard, wie die Xbox-Grafik aussehen wird.

"Die Geburt der Xbox gibt uns die Möglichkeit, unsere Kreativität weiterzuentwickeln."
HARUHIRO TSUJIMOTO, Managing Director Capcom

Der XBoss

Zwischen Las Vegas und London konnten wir J. Allard, den Mann hinter der Xbox, für ein kurzes Gespräch abfangen.

Der charismatische Amerikaner J. Allard ist General Manager von Microsofts Xbox-Department und der Verantwortliche für den Ausflug des Windows-Giganten in die Welt der Videospiele. Er infizierte Bill Gates mit der Idee einer technisch überlegenen Microsoft-Konsole, die den Unterhaltungsmarkt umkrempeln sollte. Schon einmal hat Allard die Welt von Redmond aus verändert – er war nicht ganz unschuldig an Microsofts Engagement im World Wide Web und beeinflusste seit seinem Antritt im Jahr 1991 stark die Internetstrategie des Konzerns. Allards Team kümmert sich um die Entwicklung des Xbox-Betriebssystems und um die Versorgung der Spielehersteller mit Informationen, Daten und Tools. Zudem ist er der Chef der 'Third Party Relations' und damit mitverantwortlich für Auswahl und Qualitätssicherung der gesamten Spielepalette. Am Rande der Xbox-Präsentation stellten wir Jay Allard einige Fragen:


Dieser Mann will Sony Konkurrenz machen: J. Allard, General Manager der Xbox-Abteilung.

Wie kamst Du eigentlich zum Spielen?
ALLARD: Ich war schon immer Spieler und besitze jede Menge Konsolen. Mein erstes System war das Magnavox Odyssey 1, das übrigens immer noch bei mir zu Hause herumsteht. Und das erste Spiel, das ich selbst geschrieben habe, war eine Limonaden-Stand-Simulation für den Tandy TRS-80. Es wurde als Listing in einer Zeitschrift abgedruckt.

Stimmt es, dass die Farbgebung des Logos eher zufällig war?
ALLARD: Die Geschichte ist wirklich wahr. Zu dem Zeitpunkt, als ich zu Hause an den Skizzen herumgetüftelt hatte, gab's nur noch einen neongrünen Marker auf meinem Schreibtisch. Wir fanden die Farbe gut, weil sie in unseren Augen Kraft und Energie ausstrahlt. Trotzdem haben wir sie an Zielgruppen getestet und die Leute gefragt, mit was sie das Grün assoziieren. Und was haben die meisten gesagt: Aliens – klar, grüne Männchen, grünes Blut. Trotz dieses für uns erstaunlichen Ergebnisses sind wir bei der Farbe geblieben.

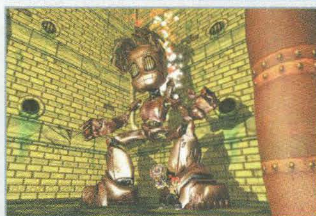
Das verrückte Design des Xbox-Prototypen war sehr auffällig. Warum sieht die entgültige Konsole doch so normal aus?
ALLARD: Es gibt genug Leute wie Euch, die diesen Prototypen cool fanden oder dachten, wir würden das Gerät in ähnlicher Form auf den Markt bringen. Dabei war nie ein derartiges Design geplant. Als mich unser Designer Luke Horace fragte, wie das Gerät, das wir auf der Game Developers Conference vorstellen, aussehen sollte, gab ich ihm zwei Anweisungen: Mach' was, das nicht wie ein PC aussieht und bei dem ganz klar ist, das es sich nicht um das finale Design handeln kann. Aber irgendwie fanden die Leute den Prototypen dann unheimlich ansprechend. Wegen dem schlichten Äußeren kann ich nur sagen: Es geht darum, was drin steckt. Das Aussehen soll nicht vom eigentlich Spielerlebnis ablenken.

Nachdem Du bei Microsoft mit der Internetstrategie und der Xbox bereits zwei Riesengeschichten ins Rollen gebracht hast, was ist Dein nächstes Projekt?
ALLARD: Schlafen!

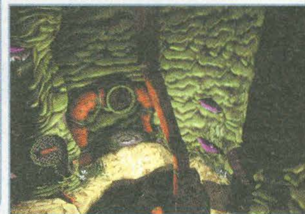




Xbox-exklusiv: "Malice" stammt von Argonaut, den Entwicklern der "Croc"-Reihe.



Kleiner Gag am Rande: Wie bei der ersten Xbox-Demo begegnet Ihr einem schimmernden Roboter.





"Malice" zeigt als erstes Spiel, welche grafischen Effekte auf der Microsoft-Konsole möglich sind.

X-facher Spielspaß?

Unzählige Hersteller wollen für die Xbox entwickeln. Wir sagen Euch, auf was Ihr gespannt sein dürft.



Eine neue Konsole kann technisch noch so überlegen sein, neben umfangreichen PR-Aktivitäten entscheidet besonders das Spieleaufgebot, ob ihr Start erfolgreich wird oder nicht. Für die nötige, breite Unterstützung hat Microsoft bereits gesorgt: Im Vertrauen auf die Marktmacht des Konzerns haben über 200 Hersteller offiziell ihr Interesse an der Konsole bekundet, schätzungsweise 100 Titel stehen momentan in der Entwicklung. Dabei profitiert Microsoft von der aktuellen Konsolenlandschaft und Marktsituation. Die Computer- und Videospielbranche durchlebt eine Durststrecke: PC-Titel verkaufen sich nicht, Dreamcast schwächelt, der Gamecube lässt auf sich warten, PSone läuft aus und Sonys PS2 kommt wegen den Lieferengpässen und der Preisgestaltung im Massenmarkt nicht in die Gänge. Was bleibt den Herstellern also anderes übrig, als auf die Xbox zu hoffen? Zudem ist die Programmierung der Microsoft-Konsole dank PC-naher Architektur erheblich einfacher als die der PS2.



"Crazy Car Championship" von Synaptic Soup: Wie viele andere Xbox-Titel noch ohne Publisher und offizielle Ankündigung.

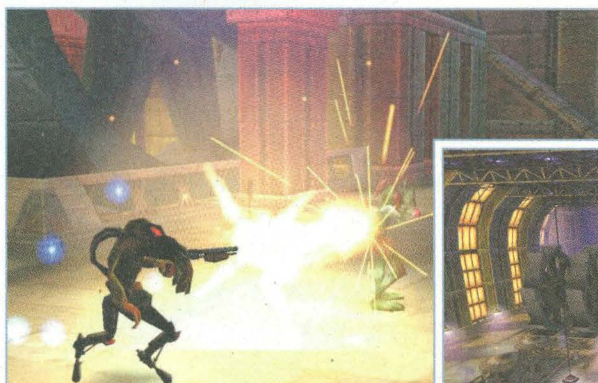
Zunächst werden Argonauts "Malice" und Oddworlds "Munch's Oddysee" die einzigen Spiele bleiben, die in frühen Versionen an die Öffentlichkeit gelangen. Erste Microsoft-Titel präsentieren die Redmonder während des hauseigenen 'Gamestock'-Spielefestivals im März, japanische Entwicklungen sollen bereits auf der Frühjahrs-Tokyo-Game-Show gezeigt werden. Richtig ab geht es auf der Spielemesse E3 im Mai 2001: Nicht nur der exakte Starttermin und der Preis der Konsole wird in Los Angeles bekannt gegeben, die Präsentation etlicher Eigen- und Drittentwicklungen sollen den Xbox-Hype schüren und potentielle PS2-Kunden abwerben.

Gerüchte über geplante Titel für die Xbox gibt es zuhauf, wirklich von Microsoft und Drittherstellern angekündigt sind aber die wenigsten. In Deutschland war es die einheimische Activision-Filiale, die als erstes ihrem Xbox-Engagement einen Namen gab: "Tony Hawks". Der Trendsport-Bestseller soll um zusätzliche Online- und Mehrspieleroptionen erweitert werden und im Herbst zur Veröffentlichung der Konsole bereit stehen. Doch der Traditionshersteller legt noch einen drauf: Fünf weitere, ungenannte Titel (laut internen Quellen z.B. verbesserte Versionen bekannter Superhelden-Spiele) werden noch im Herbst in den USA erscheinen. Eine Überraschung während der Präsentation lieferte Codemasters: Der eher zurückhaltende englische Entwickler wird mit "Colin McRae Rally" zum ersten Mal einen Konsolen-Starttitel liefern. Software-Gigant Konami beteiligt sich ebenfalls am munteren Recycling erfolgreicher Titel und Konzepte: Die Japaner planen "Metal Gear Solid" und "Silent Hill", in Zusammenarbeit mit Universal entstehen zudem "Crash Bandicoot X" und "Jurassic Park 3" – das Spiel zur kommenden Dino-Fortsetzung. Für viel Masse auf der Xbox ist also gesorgt, über die Klasse halten wir Euch die nächsten Monate auf dem Laufenden.

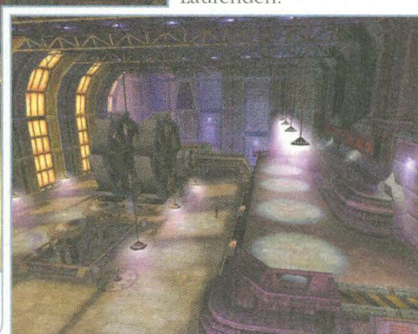
Offizielle Ankündigungen

Unzählige Gerüchte sind im Umlauf, Umsetzungen vieler bekannter Titel auf die Xbox sind wahrscheinlich. Doch 100-prozentig stehen bislang nur folgende Spiele fest:

Spiel	Hersteller	Genre
Colin MC Rae Rally	Codemasters	Rennspiel
Crash Bandicoot X	Universal	3D-Jump'n'Run
Halo	Bungie	Action-Strategie
Jurassic Park 3	Konami	Action-Adventure
Malice	Argonaut	Action-Adventure
Metal Gear Solid	Konami	Action-Adventure
Munch's Oddysee	Oddworld	Action-Adventure
Silent Hill X	Konami	Horror-Abenteuer
Tony Hawk's Pro Skater 2x	Activision	Trendsport
WWF Raw is War	THQ	Wrestling



Ein dreiviertel Jahr jammerte Lorne Lanning über seine Probleme mit der PS2, jetzt muss er auf der Xbox seine 'Genialität' beweisen.



GBCam 101

Arcade
Archives
Camera Link
Colorization
DJ
Films
Film Studio
Gallery
GBCam 101
GB Games
GUI Map
Links
Tricks

BBS
Contact Me
Home

Some people, especially those prone to taking "snapshots" of relatives and pets, will always go for a head-on, normal lighting shot of anything he or she sees. This, when closely considered, is obviously not a good thing to do. For one, it makes pictures dull and uninteresting. Secondly, it makes the photographer appear to others as an unprofessional shutterbug. It's very easy to correct this fault and take wonderful pictures, too. Just follow my little course here and you'll be on your way toward becoming an *Ansel Adams* of your own right.

The Straight-On Shot

Countless times, I've seen people who are asked to "take a picture of item *A*" back up right in front of item *A*, make sure that item *A* fits right in the frame with a minimal buffer space, sometimes cut out the legs of item *A*, and then take a "snapshot." This is not what produces a good photograph. One method of enhancing photo *A* is to take a different approach to the "lining up" phase.



Wie gelingt ein scharfer Schnappschuss? Der Online-Fotokurs auf 'Black & White' (http://gbcam.50megs.com) lehrt Aufnahmetechniken.



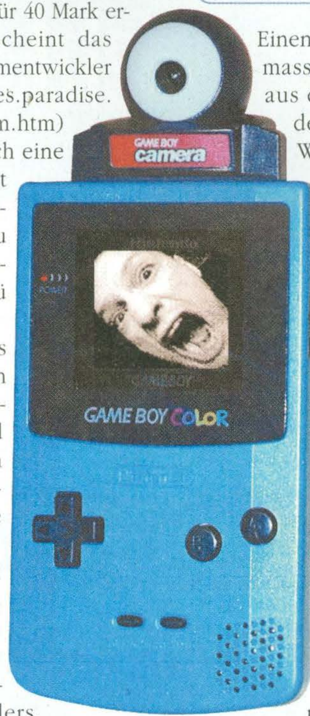
Schnappschüsse
vom Game Boy zum PC

Pokémon-Konkurrenz: *Ende März erscheint in Japan Enix' "Dragon Quest Monsters 2" für den Game Boy Color. Wie in "Pokémon" wählen die Spieler zwischen zwei Versionen, die sich auch durch die Helden unterscheiden: Monstermeister Ruka fängt in seinem Abenteuer offensive Ungeheuer, seine Schwester Iru begegnet in ihrem Modul Bestien mit defensiven Manövern. Insgesamt 300 verschiedene Biester gibt's auf der Suche nach dem geheimnisvollen Zauberschlüssel zu entdecken.*

Das Kamera-Modul für den Game Boy ist ein nettes Spielzeug, aber im Vergleich zu Casios 'Wrist Camera Watch' (MAN!AC 1/2001) wegen fehlendem PC-Link wenig nützlich! Diese Aussage stimmt nicht mehr, denn Heimentwickler und Zubehörhersteller haben ab jetzt auch PC-Links für Nintendos Schwarz/Weiß-Kamera im Programm.
Um die Kamerabilder auf Eure Festplatte zu übertragen, gibt's zwei Möglichkeiten: Die komfortable, aber auch kostspielige Variante ist das Auslesen des Modulspeichers mit einem Adapter wie dem 'MPXchanger' von Blaze. Die Xploder-Erfinder arbeiten an einem Software-Update, das den Download von Kamera-Bildern ermöglicht. Die preiswerte Variante wird bereits praktiziert: Ein Adapterkabel verbindet die Druckerschnittstelle des Game Boy mit dem Parallelport Eures Heimrechners, der den Drucker emuliert und die empfangenen Daten auf die Festplatte schreibt. Das 'Camera to PC Link Cable' von Mad Catz ist in den USA bereits für 40 Mark erhältlich, bei uns erscheint das Zubehör im März. Heimentwickler (z.B. http://homepages.paradise.net.nz/~vkemp/gbcam.htm) bieten im Internet auch eine Bastelanleitung samt Software an. Der Nachteil: Um die Bilder zu übertagen, müsst Ihr jedes einzeln via Menü ausdrucken.
Film- und Fotofreaks sind von den neuen Möglichkeiten der Kamera begeistert und stellen ihre besten Schnappschüsse, Animationen und Filme ins Netz: Unter www.lunacy8m.com findet Ihr die weltweit erste Game-Boy-Webcam mit Blick auf das Zimmer des gleichnamigen Heimentwicklers. Einen Game-Boy-Fotokurs sowie massig Bilder und Musikstücke aus dem Synthesizer gibt's auf der Homepage 'Black & White' (siehe Bild). Besonders beliebt sind psychedelische Fun-Streifen und improvisierte Actionfilme aus mehreren tausend Einzelbildern (www.freevg.com): 'The Floating Head', 'Traffic 2pm' und 'Cut & Break' erinnern an jugendliche Experimente mit der Videokamera – witzig. Dazu gibt's nützliche Tipps für Special-FX, verschiedene Verfahren samt Software zur Einfärbung Eurer Bilder sowie Bastelanleitungen für Kamerastative – mit einem Ständer aus Karton und Holz gelingen perfekte Einzelbildanimationen. *rp*



Game-Boy-Webcam: Beobachtet Heimentwickler Lunacy in seinem Zimmer.

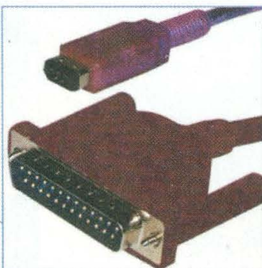


Pocket NEWS

ADVANCE-OFFENSIVE: Nintendo Japan verspricht hochkarätige Titel für den 32-Bit-Game-Boy-Nachfolger. In "Wario Land 4" entführt Euch Marios grimmiger Doppelgänger erstmals in ein Rollenspielabenteuer. "Fire Emblem: The Dark Shrine Maiden" setzt die in Japan erfolgreiche Fantasy-Strategieserie fort. Konami verspricht derweil Online-Unterstützung zum interaktiven Horror, "Silent Hill" wird so zum illustrierten und teilanimierten Fortsetzungsroman: Via Handy und 'Mobile Adapter GB' downloaden japanische Spieler neue Grusel-Abenteuer aus dem Internet. Der Advance erscheint zusammen mit den vier Starttiteln "F-Zero for Game Boy Advance", "Mario Kart Advance", "Napoleon" und "Kuru Kuru Kururin" Ende März in Japan und kostet 9800 Yen (ca. 200 Mark). Die Spiele schlagen mit rund 100 Mark zu Buche. In Deutschland soll der Advance im Juli starten.



VIELSEITIGER SCHWAN: Bandais Wonderswan Color ist dem Game Boy Advance technisch unterlegen, soll sich aber durch Flexibilität, Spitzen-Software ("Final Fantasy") und Freak-Unterstützung neben dem Nintendo-Gerät etablieren. Ein Color-Update für das offizielle C-Entwicklerpaket "Wonder Witch" sichert die Gunst der Heimentwickler, die bereits fleißig kostenlose Spiele ins Netz stellen (links "Wonder Wall"). Per beschreibbarem Speichermedium stecken Japaner die Internet-Files in die Tasche und verwandeln den Handheld in ein PC-kompatibles PDA. Als Speicherkarten verdaut das Bandai-Handheld u.a. Smart Media und Sonys Memory-Stick, die sich mit Software aus Internet und Automaten bespielen lassen.


Kopiert Eure Schnappschüsse vom Game Boy auf den PC: Das 'Camera to PC Link Cable' (Mitte) von Mad Catz gibt's ab März offiziell in Deutschland.

102 Dalmatiner

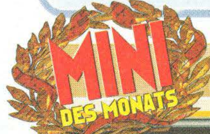


WÄHREND "102 Dalmatiner" als Film unter die Rubrik 'Fortsetzungen, die keiner braucht' fällt, sind die lizenzierten Videospiele immerhin ordentliche Vertreter ihrer Genres: Während auf der Psone ein "Spyro"-Clone (Test auf Seite 61) entstand, ist die Game-Boy-Fassung ein unterhaltsames Jump'n'Run mit Sammelcharakter. In jedem Level bellt Ihr als Welpe Feinde ins Koma und sucht einen Schlüssel, um gefangene Artgenossen aus ihren Käfigen zu befreien. Kein Geniestreich, aber unterhaltsam zu spielen; leider flacht der Spielspaß wegen dem immer gleichen Ablauf in späteren Levels ab. Hartnäckige Hundefans erhalten nach erfolgreichem Durchzocken Zugang zu zwei Bonusspielen – wieso es die nicht von Beginn an zur größeren Abwechslung gibt, bleibt wohl ein ungelöstes Geheimnis der Entwickler.

Rhino Rumble



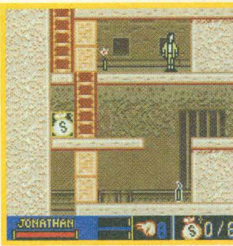
UNERWARTET in den Läden gelandet ist "Rhino Rumble" des für die "Iron Soldier"-Spiele bekannten Herstellers Telegames. Das Nashorn Rhino war auf einer Party und hat sich zu sehr an der Paprika verlustiert – nun heißt es, möglichst schnell den Durst zu löschen; doch dummerweise will die restliche Tierwelt auch noch was vom kühlen Nass. In sieben bonbonbunten Welten von Dschungel und Wüste über Höhlensystem bis zur Arktis saust Ihr mit dem Dickhäuter durch die Landschaft und haut mit Eurem Atem alles um, was Euch in die Quere kommt. Kein komplexer Spielablauf stört das einfache Geschehen, vor allem Anfänger und Nostalgiker werden hier angesprochen. "Rhino Rumble" ist brauchbar für eine Runde zwischendurch, anspruchsvolle Handheld-Besitzer versuchen sich besser an anderen Titeln.



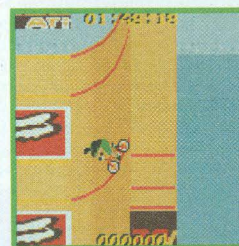
The Mummy



DIE MUMIE war ein populärer Film, doch das gleichnamige Möchtegern-"Tomb Raider" auf der PSone ein übler Flop. Viel besser sieht es mit der Game-Boy-Fassung aus: Statt ein gewöhnliches Jump'n'Run zu basteln, produzierte Konami das Modul mit einigem Aufwand und fabrizierte eine ansprechende Geschicklichkeits-Grübelei. Ihr spielt die Story des Films nach und müsst in jedem Szenario eine Anzahl Objekte finden. Um die Herausforderungen zu bestehen, dürft Ihr im Lauf des Spiels zwischen den Hauptdarstellern wechseln: Rick entsorgt mit seiner Pistole Bösewichte, während Evelyn zwar wehrlos ist, dafür aber Türen öffnet. Ihr Bruder Jonathan wiederum verlässt sich auf ein Päckchen Dynamit, um Hindernisse zu sprengen. Trotz kleiner Optikschwächen: "The Mummy" ist rundum gelungen.



T.J. Lavin's Ultimate BMX



WAR LETZTEN MONAT Kollege Dave Mirra dran, radelt nun T.J. Lavin auf dem Game Boy. Beim "Ultimate BMX" tretet Ihr in mehreren Wettbewerben in die Pedale und versucht, mit insgesamt acht verschiedenen Tricks eine Mindestpunktzahl zur Qualifikation zu erreichen. Vom Preisgeld kauft Ihr neue Ausrüstung, um für Halfpipe, Straßen- und Dirt-Kurse gerüstet zu sein. Leider gestaltet sich die Ansicht von oben denkbar ungünstig für das Timing der Tricks, zudem hamstert Ihr zu leicht Punkte durch das stete Wiederholen immer gleicher Aktionen. Die Neugier auf die nächsten Kurse motiviert dennoch für eine gute Weile. Ambitionierte Trendsportler greifen allerdings lieber zu "Tony Hawk's Pro Skater 2" – trotz vier statt zwei Rollen ist der Activision-Titel ein ganzes Stück besser.

Games to go

Aktuelle Handheld Spiele

102 Dalmatiner	Game Boy Color	Activision	70 Mark	**Hundestaffel:** Traditionell angelegte Hüpferei in bunter Cartoonoptik. Lustig, aber auf Dauer etwas monoton.
Backgammon	GB, GB Color	JVC	70 Mark	**Steinschieberei:** Gelungene Umsetzung des Brettspiels mit nettem Turniermodus. Leider ohne Link-Option.
Buzz Lightyear of Star Command	Game Boy Color	Activision	70 Mark	**Space-Renner:** Durchwachsene Mischung als Baller- und Rennspiel mit schwammiger Kontrolle.
Gifty	Game Boy Color	Cryo	70 Mark	**Loisel-Lümmel:** Hübsches und witziges Action-Adventure mit schicker Cartoon-Optik.
Godzilla 2	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Giganten-Schleicher:** Ungewöhnliches Ballerspiel mit riesiger Hauptfigur, leider sehr träge.
Jimmy White's Cueball	Game Boy Color	Virgin	70 Mark	**Winz-Pool:** Prinzipiell akzeptables Billard, das stark unter der futzeligen Kugel-Darstellung leidet.
Magical Racing Tour	Game Boy Color	Activision	70 Mark	**Tour durch den Park:** Ordentliches Kart-Rennen von der Stange mit Disneys C-Liga-Charakteren.
Men in Black 2	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Hüpfen in Schwarz:** Unterhaltsames, aber dezent chaotisches Jump'n'Run basierend auf der Cartoon-Serie.
Monkey Puncher	Game Boy Color	Taito	70 Mark	**Affentheater:** Skurrile und sehr japanophile Mischung aus Tamagotchi und Pokémon-Abenteuer.
Qix Adventure	Game Boy Color	Taito	70 Mark	**Linientreu:** Update des Automatenklassikers mit einigen Extras. Ordentlich, aber auf Dauer fade.
Rhino Rumble	Game Boy Color	Telegames	70 Mark	**Rasendes Rindvieh:** Liebevoll altmodisch gestyltes Jump'n'Run – einsteigerfreundlich und farbenfroh.
Road Rash	Game Boy Color	Electronic Arts	70 Mark	**Rowdy-Raser:** Schicke Umsetzung des rüpelhaften Motorradrennens mit guter 3D-Grafik.
T.J. Lavin's Ultimate BMX	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Freestyle-Radler:** Leidlich unterhaltsames BMX-Spektakel. Nette Tricks, aber unübersichtlich und simpel.
The Mummy	Game Boy Color	Konami	70 Mark	**Mullbinden-Grübler:** Feine Mischung aus Denkspiel und Geschicklichkeitsprüfung mit drei verschiedenen Figuren.
Woody Woodpecker Racing	Game Boy Color	Konami	70 Mark	**Flotter Specht:** Optisch fades, aber spielerisch solides Kartrennen mit vielen Pisten und Fahrzeug-Modifikation.
Xtreme Wheels	Game Boy Color	Spike	70 Mark	**Bikerspaß:** Witziger und ansehnlicher "Excite Bike"-Clone mit Karriere-Modus und langen Strecken.



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Videospieljahr 2000: Rückgang in den USA, Boom in England

Laut dem amerikanischen Branchen-Informationsdienst NPD Group fielen die Videospiel-Umsätze in den USA im Vergleich zum Vorjahr um fünf Prozent. Waren 1999 noch Software, Hardware und Peripherie im Wert von 6,9 Milliarden US-Dollar (etwa 14,4 Milliarden Mark) verkauft worden, beläuft sich der Gesamtumsatz 2000 auf 6,5 Milliarden Dollar. Die Stückzahl verkaufter Produkte konnte dagegen von 188,6 Millionen auf 191,4 Millionen leicht zulegen. Der einzige Bereich, der wirklich boomte, war der Handheldsektor. 26 Prozent mehr Geld als 1999 konnte mit Modulen erwirtschaftet werden, der Absatz der kleinen Spielgefährten legte um 76 Prozent zu. Kein Wunder, dass die vier meistverkauften Spiele 2000 aus dem Hause Nintendo stammten: "Pokémon" in den Varianten Silber, Gold und Gelb führen die Charts an, das N64-Spiel "Pokémon Stadium" rangiert dahinter.

Grund für den Umsatzrückgang ist der Generationswechsel der Konsolen – die Kunden warteten (und warten) auf die Next-Generation-Systeme, 'alte' Hardware wurde billiger angeboten. Zudem konnte Sony durch seine PS2-Lieferschwierigkeiten nicht den erwarteten Aufschwung zum 4. Quartal bewerkstelligen.

In Großbritannien geht's dagegen der Industrie so gut wie nie zuvor: Über 39 Millionen Stück Spiele-Software wurden abgesetzt – eine Steigerung von 16 Prozent zum Vorjahr. Wie überall im Westen war auch auf der Insel Pokémon der größte Abräumer: Etwa 50 Millionen Pfund (ca. 153 Millionen Mark) wurden mit Game-Boy-Modulen umgesetzt. Die Next-Generation-Pokémon-Welle wird allerdings noch etwas auf sich warten lassen: Erst 2002 sollen Pikachu & Co. auf GBA und Gamecube ihren Einstand geben.

Endlich: Entwicklung für Gamecube kann losgehen

Laut Nintendo-Mitarbeitern wurde zur Jahreswende der erste große Schwung Entwickler-Hardware an etliche Hersteller ausgeliefert. Die meisten Dev-Kits sollen an japanische Teams gegangen sein, wieviele Systeme insgesamt abgesetzt wurden, ist nicht bekannt. Bedenkt man, dass der offizielle Starttermin des Gamecube immer noch auf Mitte des Jahres steht und die Dritthersteller bis vor kurzem noch kein Arbeitsgerät hatten, ist eine Starttitel-Schwemme à la PS2 unwahrscheinlich.

NACHGEHAKT



VIEL SPIEL, WENIG UMSATZ: Leicht hat's die Spieleindustrie im vergangenen Jahr nicht gehabt. Eine unglaubliche Zahl von über 900 Konsolen-Titeln sind in Deutschland auf den Markt gekommen, an der Mehrheit war die zahlende Kundschaft kaum interessiert. Nur Ausnahmespiele wie das zweite "Legend of Zelda", "Tony Hawk's Pro Skater 2" oder Pokémon in allen Variationen spülten wenigen Firmen Geld in die Kasse. Etliche Hersteller kamen mächtig ins Wanken, mussten den Gürtel enger schnallen oder gingen gänzlich ein. Für der Misere der Dritthersteller gibt's reichlich Ursachen: Die greisen Plattformen Game Boy und N64 wurden durch den Pokémon-Boom künstlich ernährt, die Playstation litt wie eh und je unter der Raubkopie-Pest, der Dreamcast vegetierte vor sich hin und die PS2 erlitt eine Stückzahl-arme Spätgeburt. Was bleibt außer dem Warten auf bessere Zeiten und neue Konsolen? Möglicherweise die Rückkehr zu weniger Quantität und mehr Qualität– einhergehend mit einer sinnvollen Preispolitik.

Mittendrin statt nur dabei

In der letzten Ausgabe hatten wir Creatives Surround-Soundsystem PS2000 unter die Lupe genommen: Die stylische Kombination aus Dipol-Lautsprecher und aktivem Subwoofer produzierte zwar ein breites Stereopanorama, für exakt ortbare direktionale Effekte war das Duo allerdings nicht geeignet. Abhilfe verspricht der große Bruder DTT3500: Mit fünf Satelliten-Lautsprechern, zusätzlichem Passiv-Subwoofer und eingebautem Dolby-Digital-Decoder wird das Heimkino-Set den Anforderungen digitaler Mehrkanal-Akustik gerecht – zumindest auf dem Papier. Der Aufbau des Systems ist schnell erledigt, alle benötigten Kabel für den Anschluss von PS2 und Boxen sind im Lieferumfang enthalten, ebenso wie eine eher zierliche Fernbedienung. Zur professionellen Aufstellung der Lautsprecher sind zwei Plastik-Stative für die Rear-Boxen, fünf Kunststofffüße sowie optionale Wandhalterungen beigelegt.



Im Hörtest legte das Set dann auch kräftig los: Bei Filmen wie "Deep Impact" oder "Volcano" wummerte der Subwoofer lautstark, herumfliegende Gesteinstrümmer pfiffen dank fünf Lautsprechern realistisch durch den Raum – ein klarer Vorteil gegenüber dem PS2000. Leider sind die kleinen Satelliten-Boxen etwas arm an Höhen, ab einer gewissen Lautstärke bemerkt Ihr deutlich hörbare Verzerrungen. Für angemessenen Stereo-Sound bei Musik-CDs ist das DTT3500-Set nicht zu empfehlen: Der Klang ist dumpf und viel zu verwaschen – da machen Micro-Anlagen in vergleichbarer Preisklasse eine deutlich bessere Figur.

Unser Rat: Habt Ihr bereits eine ordentliche Hifi-Anlage bei Euch herumstehen, dann investiert die 800 Mark lieber in eine Aufrüstung mit höherwertigen Heimkino-Elementen. Liegt das Zockerzimmer dagegen fernab von Hifi-Equipment und tönen Eure Spiele nur aus einem mickrigen Fernseher-Lautsprecher, dann seht Euch das DTT3500-System mal genauer an – schließlich soll PS2-Software in Zukunft effektvollen Mehrkanal-Sound bieten.

PRODUKT	
Playworks DTT3500	
HERSTELLER	
Creative	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	800 Mark
Akzeptable Heimkino-lösung für Einsteiger, für Musik ungeeignet.	

Ein Traum in Schwarz



Jetzt ist das Interact-PS2-Lineup komplett: Mit dem 'Blue Thunder Racing Wheel' erhaltet Ihr für 200 Mark ein Lenkrad in sportlichem Design und hochwertiger Verarbeitung. Das Zubehör lässt sich wahlweise an der Tischkante festschrauben oder mit einer Bodenplatte zwischen die Beine klemmen – sicherer Halt bei wilden Manövern ist in beiden Fällen gewährleistet. Die Pedale besitzen einen angenehmen Widerstand und passen sich dank drehbarer Auflagefläche den Füßen perfekt an. Das gummierte Lenkrad ist komplett mit analogen Tasten ausgestattet, nur der separate Schaltknauf wird digital abgefragt. Das 'Blue Thunder Racing Wheel' verfügt über einen hervorragenden Lenkwiderstand, dank externem Stromadapter rüttelt es während der Fahrt kräftig. Einzige Minuspunkte sind der hohe Preis sowie die ungünstig im Lenker platzierten L- und R-Tasten – unabsichtliches Betätigen bleibt während der Fahrt leider nicht aus.

PRODUKT	
Blue Thunder Rac. Wheel	
HERSTELLER	
Interact	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2/PSone	200 Mark
Hervorragend verarbeitetes, teures Lenkrad mit kompletter Ausstattung.	

USA: Dreamcast ohne Tempolimit



Seit kurzem dürfen sich amerikanische Dreamcast-Nutzer über den Sega-eigenen Online-Shop einen Breitband-Adapter zum Preis von 60 US-Dollar (ca. 125 Mark) zulegen.
Die Verwendung ist simpel: Das Dreamcast-Modem wird einfach durch den Adapter ausgetauscht und die Strippe an eine Kabel- oder DSL-Leitung gelegt. Allerdings unterstützen zurzeit nur wenige Online-Titel die High-Speed-Verbindung: Momentan lassen sich in den USA nur "Quake 3" und "Pod 2" mit dem Adapter spielen. Verwirrung gibt es um das Online-RPG "Phantasy Star Online": Zwar ist die Breitbandunterstützung nicht vorgesehen, da laut Sega das Spiel vor der Peripherie entwickelt wurde, möglich ist der Betrieb über den Adapter aber. Allerdings übernimmt Sega keine Verantwortung für eventuelle Bugs und Abstürze.

LICHT & SCHATTEN

RAUBKOPIERER ADE: Das größte Problem der letzten Jahre – Schulhofpiraterie und 'Spieletausch' unter Freunden – scheint mit der neuen Konsolengeneration ein sanftes Ende zu finden. Kein System wird zwar jemals sicher vor motivierten Crackern sein, aber die Ausmaße, die die Piraterie in der Vergangenheit angenommen hatte, werden sicher nicht mehr erreicht. Gamecube und Dreamcast besitzen exotische Medien-Formate, Xbox-Spiele werden ausschließlich auf DVD gepresst und auch bei der PS2 sollte der Anteil an DVD-Titeln im Lauf der Zeit gen 100 Prozent gehen. Zwar tauchen heute schon beinahe alle PS2- und Dreamcast-Spiele auf einschlägigen Internet-Seiten auf; ohne Knowhow, Geld- und Zeitaufwand ist die Massenproduktion von Kopien für den Bekanntenkreis aber nicht mehr möglich – und wird es auch in näherer Zukunft nicht sein. Vielleicht hilft dieser Trend ja sogar Import-Spielern wieder aus der halblegalen Ecke, in die sie von den Herstellern gedrängt werden.

SQUARE-SCHEREREIEN: Letzte Ausgabe mussten wir melden, dass der zehnte Teil der Rollenspiel-Saga "Final Fantasy" nicht wie versprochen Online-Optionen enthalten wird, nun kommt eine weitere unschöne Nachricht aus dem Hause Square. Statt wie angekündigt im Frühjahr, sondern erst im Juli 2001 wird die erste PS2-Folge des Epos in Japan erscheinen. Laut Square ist das Spiel so gut wie fertig, man wolle aber "die Qualität des Titels auf ein noch höheres Niveau bringen und einige großartige Dinge realisieren, die die Leistungsfähigkeit der PS2 an ihre Grenzen bringen." Die Folge der Verzögerung ist nicht auf die leichte Schulter zu nehmen. Square veröffentlichte erst kürzlich die Geschäftsprognosen für das Fiskaljahr 2000, das Ende März endet. Mit dem Fehlen des Zugpferds "Final Fantasy 10" mussten die Zahlen nun von 2,5 Milliarden Yen Gewinn (ca. 44 Millionen Mark) auf 3,4 Milliarden Yen Verlust (ca. 61 Millionen Mark) revidiert werden.

Neuer Lösestoff

GRIND-GUIDE: Endlich gibt's offizielle Hilfe zu Activisions knackschwerer Skate-Perle. Für 25 Mark bekommt Ihr von Markt&Technik knapp 100 bunte Seiten mit sämtlichen Informationen zu "Tony Hawk's Pro Skater 2". Ob Beschreibung der Spielfiguren oder Informationen zu Tricks und Kursen, detaillierter und exakter wird Euch das Spiel wohl nirgends aufgeschlüsselt. Doch so hoch der Nutzwert, so dürftig ist die Aufmachung: Grellgelbe Hintergründe lassen Eure Augen schmerzen, die Bildschirmfotos sind viel zu düster und Artworks Mangelware. Zudem sucht Ihr Extras vergebens.

CHEAT-BIBEL: Schummel-Veteran René Meyer beglückt Sony-Anhänger ein weiteres Mal mit einem dicken Cheat-Schmöker. "Mogel Power 2001" liefert Euch auf rund 300 Seiten Tastenkombinationen und Passwörter zu etwa 1000 PSone-Spielen, zusätzlich finden sich knapp 140 Seiten mit offiziellen Xploder-Codes zu über 700 Titeln. Dank alphabetischer Sortierung und schnörkellosem Layout fällt das Nachschlagen leicht. Wer weder über eine umfassende MAN!AC-Sammlung oder einen Internet-Anschluss verfügt, ist mit dem 30 Mark teuren Buch bestens gegen frustige Spielerlebnisse gewappnet.

Game Boy Advance legt im März los



Videospiel-Veteran Nintendo hat endgültig bestätigt, dass der 32-Bit-Nachfolger des Game Boy am 21. März in Japan erscheint. Zudem wurden weitere Details zum Game-Boy-Advance-Start bekannt gegeben: Der Handheld wird anfangs in den drei Farben weiß, lila und transparent erhältlich sein und 9.800 Yen (ca. 175 Mark) kosten. Für Nintendo-eigene Titel müssen 4.800 Yen (85 Mark) gelöhnt werden, Drittentwickler-Module wie die Spiele von Konami kosten gar knackige 5.800 Yen (über 100 Mark), was in etwa der Preisgestaltung neuer PSone- bzw. Dreamcast-Titel entspricht.
Exakte Daten für die Europa-Einführung des Game Boy Advance wurden immer noch nicht genannt, allerdings ist es wahrscheinlich, dass Nintendo während des Auftritts bei der Nürnberger Spielwarenmesse im Februar seine Veröffentlichungsstrategie publik macht. Bisher ist Mitte 2001 als Termin anvisiert.
Für die glücklichen Japaner sind bereits etliche Kracher zum GBA-Start angekündigt – insgesamt 20 Titel werden am 21. März um die Käufergunst buhlen. Neben seinem "Allstar Racing" hat Konami z.B. Pocket-Ausgaben von "Silent Hill" und "Castlevania" im Angebot, Namco wird Multiformat-Maskottchen "Mr. Driller" auch in 32-Bit-Tiefen bohren lassen.
Von Nintendos sehnlich erwartetem "Mario Advance" sind unterdessen erste Bilder aufgetaucht, die schwer an den NES-Klassiker "Super Mario Bros. 2" erinnern. Neben der traditionellen Hüpferei soll das Modul auch eine "Mario Bros."-Variante mit Vierspieler-Link-Modus bieten. Nintendos Starttitel "F-Zero" wird ebenfalls diese Option besitzen, "Mario Kart Advance" soll sogar eine Unterstützung des Handy-Adapters spendiert bekommen.





Klassiker für unterwegs: "Mario Advance" und "Mario Kart Advance" dürfen auch zur viert gespielt werden.

Square und Disney zimmern Online-Portal

Der japanische Rollenspiel-Meister Square und Entertainment-Gigant Disney haben eine Partnerschaft geschlossen, aus der das Spiele-Portal ‚Game World' erwachsen soll. Das japanische Online-Angebot wird Besitzern unterschiedlicher Plattformen die Möglichkeit bieten, gegen- oder miteinander über eine Breitbandverbindung anzutreten. Zwei Projekte, ein Rollen- und ein Rennspiel, stehen bereits in der Entwicklung, wegen einer familiären Ausrichtung wird man auf gewalttätige Titel verzichten.

Auch Konami glaubt an die Zukunft von High-Speed-Verbindungen: Der Spielerhersteller beteiligt sich momentan am Testbetrieb eines Fiberglas-Netzwerks in einem kleinen japanischen Bezirk. Die ersten Inhalte, die Konami liefert, sind Demos von PS2-Titeln wie "Metal Gear Solid 2".



DREAMCAST

1. /* **Shenmue: Chapter 1** – SEGA
Wer hätte die Führungsposition verdient, wenn nicht Yu Suzukis millionenschweres Epos. Vier GDs zum Preis von einer – greift zu!
2. /* **Tony Hawk's Pro Skater 2** – ACTIVISION
Der erste Teil wurde zur Vermarktung noch großzügig an Crave vergeben, nun streicht Activision selbst die Umsätze ein.
3. /* **Tomb Raider – Die Chronik** – EIDOS
Lara in schön: Wegen angenehmer Optik können nicht mal Dreamcast-Fans vom fünften Teil des Dauerbrenners lassen.
4. /* **Sega GT** – SEGA
Wir dachten schon, das schicke Tourenwagenrennen würde wegen der starken Genrekonkurrenz untergehen. Falsch gedacht!
5. /1 **Metropolis Street Racer** – SEGA
So langsam ist die Luft raus bei Bizarre Creations Stadt-Raser. MSR verlässt nach zwei Monaten das Spitzenfeld.

NINTENDO 64

1. /1 **Legend of Zelda: Majora's Mask** – NINTENDO
Auch Link hält sich bereits den dritten Monat in Folge auf der Nummer 1. Und bei Nintendos Veröffentlichungspolitik werden's wohl noch viel mehr.
2. /* **WWF No Mercy** – THQ
Die World Wrestling Federation kehrt zurück: Die Weihnachtszeit ist vorbei, jetzt wird auf N64 wieder mit harten Bandagen gekämpft.
3. /* **Donald Duck Quack Attack** – UBI SOFT
Endlich wieder ein nettes Jump'n'Run für die Nintendo-Konsole. Auf den anderen Systemen hat Donald allerdings noch nicht viel zu quacken.
4. /2 **Mario Party 2** – HAL
Die Party geht weiter: Auch der dritte Teil des Daumentöters wird in heimischen Gefilden erscheinen.
5. /* **Die Welt ist nicht genug** – EA
"Perfect Dark" ist raus, dafür hebt nun Geheimagent James Bond das eher magere Gewaltpotenzial des N64.

PLAYSTATION

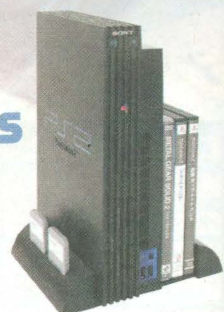
1. /* **Medal of Honor Underground** – EA
Na holla: Immer noch indiziert, schiebt sich Dreamworks Zweite-Welt-kriegs-Metzelei wieder ganz nach vorne.
2. /1 **WWF Smackdown 2** – THQ
Wie schon auf N64: Nicht Fußballer und Trendsportler sind ganz vorne in den Charts zu finden, sondern die kurzgeschürzten Fleischberge der WWF.
3. /3 **Tony Hawk's Pro Skater 2** – ACTIVISION
Tony setzt sich mit seinem zweiten Auftritt fest... Mindestens solange, bis Mat Hoffman in die Pedale kommt.
4. /* **Tomb Raider – Die Chronik** – EIDOS
Nicht so erfolgreich wie die Vorgänger, aber trotzdem vorne mit dabei. Lara gibt ihr Finale auf der PSone.
5. /* **Moorhuhnjagd 2** – RAVENSBURGER
Der Kult kommt auf die Sony-Konsole: Ein prominenter Titel zählt wieder mal mehr, als die Qualität eines Spiels.

Quelle: Gameplay

Carpenter-Klassiker auf allen Kanälen

Universal und Konami setzen weiter auf Spiele zu Kassenknüllern. Nach "Die Mumie" greift man nun auf einen knapp 20 Jahre alten Horrorfilm von Altmeister John Carpenter zurück. Der eisige Grusler 'Das Ding aus einer anderen Welt' mit Kurt Russell in der Hauptrolle wird Anfang 2002 für sämtliche Next-Generation-Plattformen und Game Boy Advance erscheinen. Computer Artworks ("Evolva" für PC) übernimmt im Auftrag von Universal Interactive die Umsetzung von Zelluloid zu Pixel.

PS2-Zubehör von Vidis



Hardware-Branchen-Oldie Vidis versorgt nun auch PS2-Besitzer mit sinnvollem Zubehör der Marke Brooklyn. Allen voran die schicke 'DVD Remote Control', mit der Ihr DVD-Filme ohne umständliche Controller-Bedienung vom Sofa aus genießen könnt. Zum Betrieb benötigt Ihr zwei Microbatterien (Typ AAA), welche nicht mitgeliefert werden. Wie schon die Konkurrenz von Saitek und Sun besitzt das Infrarot-Empfangsteil einen zusätzlichen Controller-Port – lästiges Umstecken entfällt somit. Die Brooklyn-Fernbedienung lässt sich dank großer Tasten gut handhaben und passt vom Design her auch zu Fernseh- oder Videogeber.



Für sicheren Stand Eurer Sony-Konsole sorgt die 'PS2 Base': Das in schwarz gehaltene Zubehör ist in eine Richtung ausziehbar und bietet so neben dem System auch drei DVDs Platz. Auf der gegenüberliegenden Seite findet Ihr darüber hinaus zwei Aussparungen für Memory Cards. Das pfiffige Accessoire ist für schlappe 20 Mark zu haben.

PRODUKT	
DVD Remote Control	
HERSTELLER	
Vidis	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	40 Mark
Fernbedienung in angenehmem Design und mit fairem Preis.	

Komplettiert wird das Brooklyn-PS2-Lineup durch das 'D-Force 2'-Pad, einer sehr schlanken Nachbildung des Original-PS2-Controllers von Sony. Neben den gewohnten Analog-Buttons bietet das Joypad eine programmierbare Schnellfeuerfunktion sowie die Möglichkeit, die Tastenbelegung individuell festzulegen. Das Digi-Kreuz wirkt beim ersten Anfassen etwas wabbelig, im Spiel arbeitet es jedoch ausreichend präzise. Wesentlich schlechter schneiden allerdings die beiden Analog-Sticks ab: Die nach innen gewölbten Auflageflächen bieten Euren Daumen zu wenig Halt – eine rutschfeste Gummierung wäre wünschenswert gewesen. Auch der Übergang von Ruheposition zu Einschlag ist etwas streng und passiert mit deutlichem Ruck. Mit 60 Mark ist das Rumble-fähige Pad eindeutig zu teuer – für diesen Preis greift Ihr besser zum Sony-Original.



PRODUKT	
D-Force 2	
HERSTELLER	
Vidis	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	60 Mark
Erträgliches Pad: Zu viele kleine Macken und damit zu teuer.	

Nintendo beschäftigt Anwälte

Wie so oft in der Vergangenheit, hat Nintendo of America Klage eingereicht. Diesmal erwischte es Imagine Media, eine Tochter des britischen Verlagshauses Future. Imagine hatte ohne Lizenz einen "Pokémon Gold/Silber"-Guide auf den Markt gebracht – eine Konkurrenz zu Nintendo-eigenen Produkten. Laut dem Spielehersteller hatte man zunächst versucht, das Problem ohne die Gerichte aus der Welt zu schaffen.

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND



Februar	März	April
Phantasy Star Online – Online-Rollenspiel	Mat Hoffman's Pro BMX – Sportspiel	Half Life Blue Shift – Ego-Shooter
F1 Racing Championship – Rennspiel	Sonic Shuffle – Partyspiel	Daytona USA – Rennspiel
Worms World Party – Geschicklichkeitsspiel	Disney's Winnie Puh – Jump'n'Run	W. Scariest Police Chases – Rennspiel
Starcraft – Echtzeit-Strategie	UEFA Challenge – Sportspiel	Nicktoon Racing – Rennspiel
Vanishing Point – Rennspiel	Der Verkehrsgigant – Simulation	ESPN NHL – Sportspiel
X-Games Snowboarding – Sportspiel	Silpheed: The lost Planet – Actionspiel	Formel Eins 2001 – Rennspiel
Unreal Tournament – Ego-Shooter	Red – Strategiespiel	Stunt GP – Rennspiel

Sonnenschein auf der PS2



Sunflex buhlt mit einem umfangreichen Zubehör-Sortiment um die Gunst der PS2-Besitzer. Mit der 'DVD Remote Control' zeigen sie ein Herz für Heimkino-Fans: Für 40 Mark erhaltet Ihr eine nur knapp Handteller-große Fernbedienung mit zwar kleinen, aber gut zu bedienenden Gummi-Tasten. Zum Betrieb benötigt das Gerät eine Knopfzelle, die praktischerweise gleich mitgeliefert wird. Der Infrarot-Empfänger besitzt wie die Konkurrenz aus dem Hause Brooklyn (siehe links) einen eingebauten Joypad-Port. Allerdings sind bei dem Sunflex-Geber nie beide Varianten zugleich verfügbar: Auf Knopfdruck aktiviert Ihr entweder die Fernbedienung oder den Controller. Wer nicht allzu große Hände besitzt, sollte mal einen Blick auf das handliche Gerät werfen. Fans von Multiplayer-Sessions kommen bei Sunflex ebenfalls auf ihre Kosten: Das 'Multi Pad 2' bietet für günstige 70 Mark vier Joypadanschlüsse samt Memory-Card-Slots. Das Zubehör ist robust und gut verarbeitet – es verkraftet auch kleinere Stürze.
Wer mit Freunden deftige Mehrspieler-Duelle benötigt natürlich ein paar Zusatz-Pads: Auch hier bietet Sunflex mit dem 'Double Force Controller 2' für 40 Mark einen preisgünstigen Ersatz für das Sony-Original. Wie bei Fremdherstellern üblich, findet Ihr neben der Start- und Select-Taste Buttons für Dauerfeuer sowie Zeitlupe. Die analogen Aktionsknöpfe ragen deutlich weiter aus dem Gehäuse als bei Konkurrenz-Produkten, das Digi-Kreuz ist griffig und präzise. Die nach innen gewölbten Analog-Sticks sind deutlich rutschfester als beim Brooklyn-Pendant und zudem gleichmäßiger im Widerstand. Wer ein günstiges und ordentliches PS2-Pad mit Rumble-Unterstützung sucht, liegt hier goldrichtig.

PRODUKT	
DVD Remote Control	
HERSTELLER	
Sunflex	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	40 Mark

Etwas kleine, aber hübsche und funktionelle Fernbedienung.



PRODUKT	
Double Force Controller 2	
HERSTELLER	
Sunflex	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	40 Mark

Gelungenes und komfortables Pad zum angenehm kleinen Preis.

Sony verdoppelt Produktion

Playstation-Hersteller Sony hat sein Versprechen erneuert, bis März 2001 – dem Ende des Finanzjahres – insgesamt zehn Millionen PS2s in den Markt zu liefern. Um das ehrgeizige Ziel zu erreichen, soll die Produktion der Next-Generation-Konsole auf zwei Millionen Einheiten pro Monat erhöht werden. Unbestätigten Meldungen zufolge plant Sony einen Re-Launch in den USA, sobald die nötigen PS2-Mengen zur Verfügung stehen. Zudem soll im Frühjahr der Hype um die Konsole durch die Veröffentlichung einiger Toptitel wieder angekurbelt werden. Es wird angenommen, dass aus diesem Grund die Veröffentlichung von "Gran Turismo 3" vom 15. Februar auf April verlegt wurde. Offiziell begründet Sony die Verschiebung mit dem Bestreben, "die Qualität des Spiels auf den höchstmöglichen Stand zu bringen".
In England, das vor Weihnachten wie der Rest Europas von einer PS2-Knappheit betroffen war, machte sich die Supermarktkette Tesco das Fehlen von Konsolen für Werbezwecke zu nutzen. 2.500 Einheiten wurden grau aus dem Ausland importiert und in kürzester Zeit in fünf englischen Städten ausverkauft.

Hat Sega nichts zu zeigen?

Wie in der Vergangenheit findet auch dieses Jahr die Tokyo Game Show, ihres Zeichens wichtigste japanische Spielemesse, zweimal statt. Die Frühjahrsausgabe, die Ende März abgehalten wird, ist vor allem wegen der Xbox von Interesse: Bill Gates wird die Einführungsrede halten und die ersten Titel für den Japanstart der Konsole vorstellen. Wie schon im Herbst letzten Jahres ist Sega allerdings nicht mit von der Partie, Gründe wurden von dem angeschlagenen Dreamcast-Hersteller nicht genannt. Dafür wird Square wieder auf der Game Show auftauchen; zudem hat Nintendo, die gewöhnlich ihre eigene Messe abhalten, Interesse an einem Auftritt bekundet.

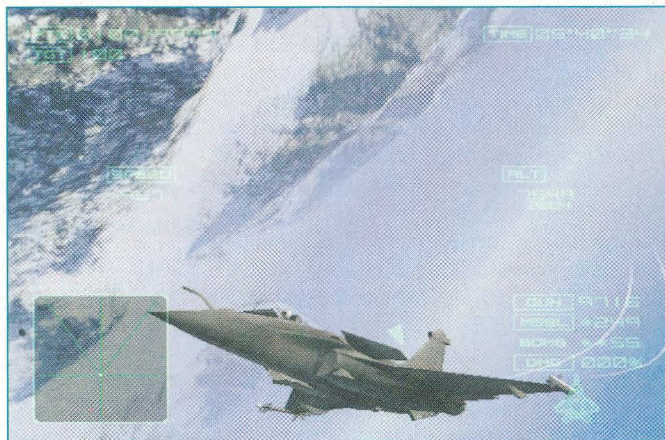
MANISCHER MOMENT

Futterneid: **Was ein gedankenlos dahin gesagter Satz so alles auslöst. 'Dann streitet Euch eben drum', sprach Stephan, als er mit gütiger Geste eine herrenlose Dreamcast-Dublette Richtung David und Ulrich warf. Er konnte ja nicht ahnen, dass sich die beiden in Folge eine halbe Stunde lang über den Boden wälzen, diverse Körperteile mit blauen Flecken verunzieren und sich gegenseitig ihre Brillen von der Nase schlagen würden. Über den Ausgang des Kampfes hüllen wir mal lieber den Mantel des Schweigens, nur so viel: Echte Konsolenfreaks sind zäher als es den Anschein hat.**



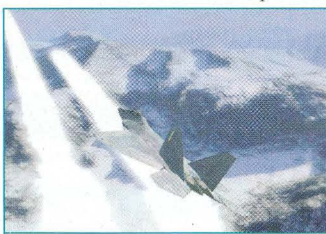
Leg' Dich nie mit jemand an, der Prügelspiele testet – und sehe er noch so schmächtig aus...

Ace Combat 4

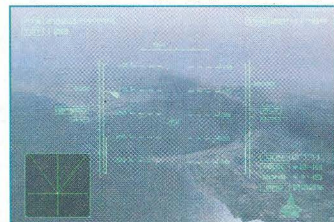


Himmelsstürmer: Eure Einsätze führen Euch hoch hinaus. Ob Ihr allerdings wie im Vorgänger bis ins All vorstößt, ist noch unklar.

König der Lüfte: Namcos erfolgreiche "Ace Combat"-Reihe geht auf der PS2 in die vierte Runde. Diesmal finden sich angehende Elite-Piloten in einem futuristischen Szenario wieder: In nicht allzu ferner Zukunft trifft ein Meteoritenhagel die Erde, aus dem darauffolgenden Chaos resultiert ein weltweiter Krieg. In den Wirren des Konflikts zerbombt eine blutrünstige Fliegerstaffel Eure heimatliche Hütte – inklusive Mami und Papi. Weil sich ein echter Videospiel-Pilot sowas nicht bieten lässt, hebt Ihr prompt zum Rachefeldzug ab. Insgesamt 24 Missionen stehen zwischen Euch und dem finalen Luftkampf mit dem feigen Mörderpack. Dabei müsst Ihr vielfältige Einsätze überstehen: Mal bombt Ihr eine gegnerische Basis zurück in die Steinzeit, mal liefert Ihr Euch heiße Dogfights mit feindlichen Jägern. Aufklärungsmissionen führen Euch durch tiefe Schluchten und enge Canyons, waghalsige Kamikaze-Flieger greifen sogar im Alleingang ganze Kampfverbände aus Flugzeugträgern, Zerstörern und Jagdmaschinen an. Diese orientieren sich wie bei den Vorgängern größtenteils an realen Vorbildern – so freuen sich Luftfahrtkenner unter anderem über die amerikanische F22-Raptor. Da "Ace Combat 4" aber in der Zukunft spielt, steht auch der ein oder andere futuristische Flieger im Namco-Hangar. Variable Waffensysteme mit diversen Raketentypen sowie ein durchschlagskräftiges Maschinengewehr sorgen für die nötigen Argumente zum Erlangen der Lufthoheit. Detailverliebte Piloten wählen die Bestückung ihres fliegenden Untersatzes selbst und kümmern sich eigenständig um Sprengkopf-Zuladung sowie Aufmunitionierung mit Raketen.

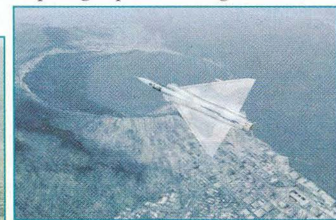


Wie in den Vorgängern schaltet Ihr bei besonders gelungenen Szenen das Replay ein



Übersichtlich: Auf Eurem HUD stehen Informationen wie Höhe und Geschwindigkeit.







Aufwändige Texturen: Die Landschaften sehen fast fotorealistisch aus; die Kampfjets sind detailreich in Szene gesetzt.

NAMCO FÜR PS2, AB 3. QUARTAL 2001 IM HANDEL

Rumble Racing



Flieg, Auto, flieg: Mit waghalsigen Stunts beeindruckt Ihr nicht nur Zuseher, sondern füllt auch den Turbo-Tank wieder auf.

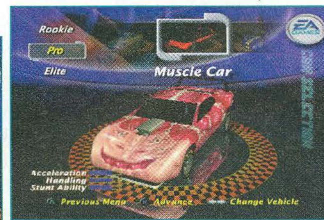
EA beschreitet neue Rennspiel-Wege: Statt sich auf hochgezüchtete Formel-1-Flitzer oder edel gestylte Luxuskarossen zu verlassen, sind diesmal robuste Stock-Cars gefragt. Zwar müsst Ihr auch bei "Rumble Racing" als Erster die Ziellinie erreichen, doch der Weg dahin ist gepflastert mit unzähligen Rempeleien und Kunststücken. Im Kampf um die Positionen ist Euch jedes Mittel recht: Rast kurzerhand in die Konkurrenten, um sie aus der Bahn zu werfen oder knattert über eine der häufig vorkommenden Abkürzungen. Auf jedem der 14 spektakulären Rundkurse in neun Landschaften lassen sich mit Hilfe von versteckten Abzweigungen oder durch das (gewaltsame) Passieren von Toren und Sperren wertvolle Sekunden gewinnen. Ähnlich wie bei "Hot Wheels Turbo Racing" spielen Stunts eine wichtige Rolle: Springt Ihr über eine Schanze, könnt Ihr per Knopfdruck mit Eurem Vehikel Schrauben oder Saltos ausführen. Glückt danach die Landung, wird die akrobatische Leistung mit zeitweiligem Temporausch und mehr Sprit für Euren Turbolader belohnt. Auf Wunsch gibt es außerdem fiese Extras aufzusammeln, mit denen Ihr der Konkurrenz kurzerhand eine Motorbremse oder schmierige Reifen aufhalst.

Ruppiger Untergrund: Abkürzungen über Bahngleise sind nicht bequem, aber sehr praktisch.

Für genügend Abwechslung ist bei "Rumble Racing" gesorgt: 30 Autos in drei verschiedenen Rennklassen und 14 Meisterschaften warten auf Euch, zudem geht Ihr in einem Stunt-Modus auf Punktejagd. Gesellige Asphaltrüpel wagen sich mit einem Freund ins Splitscreen-Rennen, das bei einem Feld von acht Fahrzeugen ebenso stabil mit 60 Bildern pro Sekunde ablaufen soll wie bereits jetzt die Solo-Raserei.

Jetzt aber los: Bei der Jagd durch die verwinkelten Canyons wird so manches Blech verbeult.



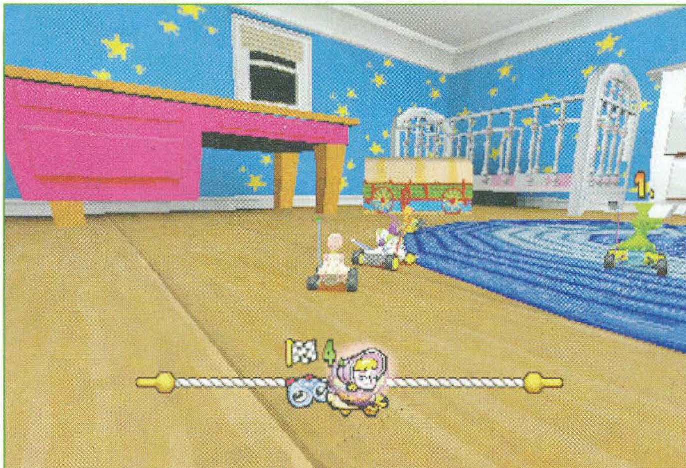




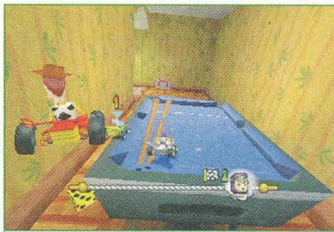
Die Vehikel glänzen mit aufwändig bemalten Karosserien – selbst andere EA-Spiele wie "Alice" wurden als Designvorlage missbraucht.

ELECTRONIC ARTS FÜR PS2, AB HERBST 2001 IM HANDEL

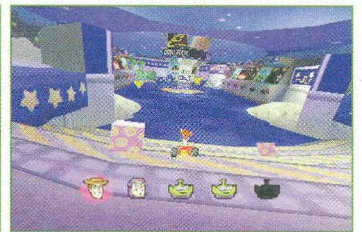
Toy Story Racer



Da wird Andy staunen: Porzellinchen & Co. donnern mit Vollgas durch das Zimmer ihres jungen Besitzers.



Spielzeuge kennen weder Schmerz noch Furcht: Waghalsige Sprünge sind keine Seltenheit.

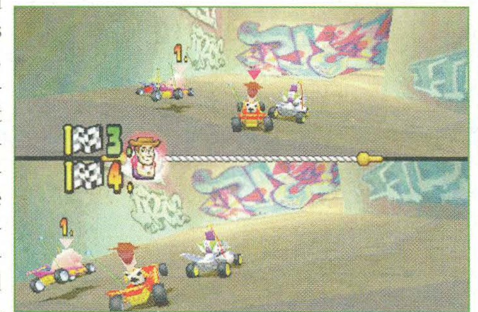


Zieh, Cowboy: In der Spielhalle gilt es nur, die anderen zu treffen, bevor Ihr selbst zum Opfer werdet.

Nach Abstechern in die Jump'n'Run- und Action-Sparte versuchen sich die aus dem Kino bekannten Spielzeuge in einem neuen Metier: Beim "Toy Story Racer" steigt Ihr als Buzz Lightyear, Cowboy Woody oder einer der zahlreichen anderen Charaktere (wie Sparschwein Hamm oder Kartoffelkopf Charly Naseweiß) in ein Modellauto und tretet das Gaspedal durch. Die farbenfrohen und ausgefallenen Rennstrecken führen Euch durch das komplette Haus von Andy, aber auch Kurse außerhalb stehen parat: Winterliche Gärten, die Pizza-Planet-Spielhalle oder eine Bowling-Bahn – die Spielzeug-Sippe fühlt sich überall wohl. Um neue Charaktere und die knapp 200 Rennen freizuschalten, müsst Ihr verschiedene Herausforderungen gewinnen und grüne Plastiksoldaten sammeln.



Bei normalen Rennen geht es natürlich um den Sieg (entweder auf einer Piste oder in mehreren Runden), während in K.O.-Wettbewerben nach jedem Durchgang der Letzte kurzerhand eliminiert wird. Für Würze sorgen Arena-Duelle, in denen Ihr nach dem Motto 'Jeder gegen jeden' die anderen Teilnehmer mit Extrawaffen attackiert. Raketen gehören noch zum Standardsortiment, auch Billard-Kugeln oder Elektroschocks zeigen ihre Wirkung. Unberechenbar bewegen sich dagegen Brummkreiselgeschosse, während eine Schafherde als Tretminenersatz dient. Gesellige Spielzeug-Narren wagen sich mit einem Kumpel ins Getümmel, erfreulicherweise sind im Splitscreen-Duell zwei KI-Kontrahenten mit von der Partie.



Harter Kampf: Im Splitscreen rasen zwei Computer-Spielzeuge mit Euch um die Wette.

ACTIVISION FÜR PSONE, AB APRIL IM HANDEL

COMING NOW

FEBRUAR

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Fear Effect 2: Retro Helix	Eidos Action-Adventure	grün
PS	Mega Man X5	Capcom Jump'n'Run	gelb
PS	NBA Hoopz	Midway Sportspiel	grün
DC	Bleem	Bleem Playstation-Emu	gelb
DC	Illbleed	Climax Action-Adventure	grün
DC	Legend of the Blade Masters	Ronin Games Rollenspiel	gelb
DC	Mars Matrix	Capcom Ballerspiel	gelb
N64	Eternal Darkness	Nintendo Action-Adventure	gelb
N64	Paper Mario	Nintendo Rollenspiel	grün
PS2	ATV Off-Road Fury	Sony Rennspiel	grün
PS2	Carrier	Jaleco Action-Adventure	gelb
PS2	NHL Face-Off 2001	Sony Sportspiel	gelb

MÄRZ

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Digimon World 2	Bandai Rollenspiel	gelb
PS	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision Sportspiel	grün
DC	18 Wheeler American Pro Trucker	Sega Rennspiel	grün
DC	Armada 2	Metro 3D Actionspiel	rot
DC	Unreal Tournament	Infogrames Ego-Shooter	gelb
N64	Pokémon Stadium 2	Nintendo Strategie	grün
PS2	MDK 2 Armageddon	Virgin Actionspiel	grün
PS2	Star Wars Episode 1 Starfighter	LucasArts Flug-Action	grün

FEBRUAR

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Eithea	Atlus Rollenspiel	rot
PS	Killer Bass	Mahou Fischspiel	rot
PS	Panzer Frónt Biz	Enterbrain Strategie	rot
DC	Aero Dancing I	CRI Flugsimulator	gelb
DC	Angel Present	Nec Interchannel Adventure	rot
N64	Animal Leader	Nintendo Strategie	rot
N64	Ultimate War	Media Factory Strategie	rot
PS2	Love Song	D3 Rollenspiel	rot
PS2	Lunatic Dawn	Artdink Rollenspiel	rot
PS2	Technitix	Arika Knobelspiel	rot

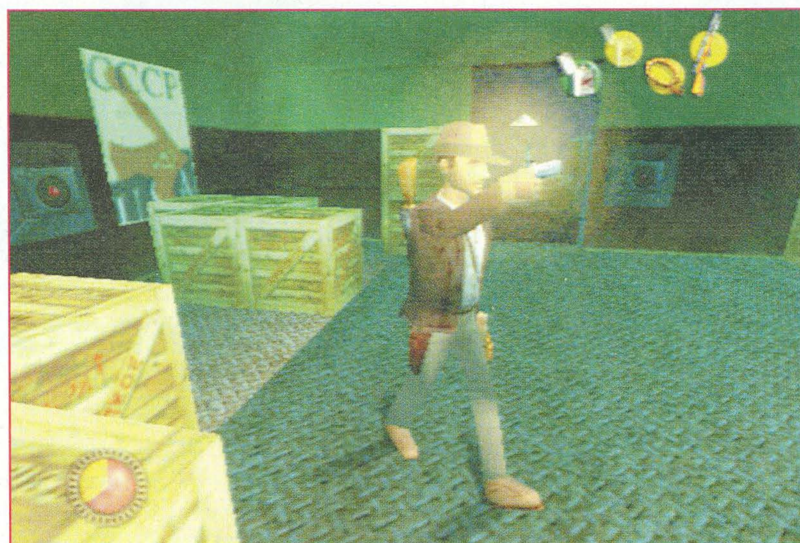
MÄRZ

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Dance Dance Revolution 4th Mix	Konami Musikspiel	rot
PS	Volfoss	Namco Rollenspiel	rot
DC	Biohazard Code Veronica Complete	Capcom Action-Adventure	gelb
DC	Sakura Wars 3	Sega Strategie	rot
PS2	Extermination	Sony Actionspiel	gelb

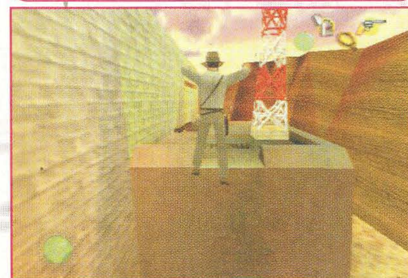
(grün) Spiel wird in Deutschland erscheinen
(gelb) Veröffentlichung in Deutschland realistisch
(rot) Spiel erscheint nicht in Deutschland

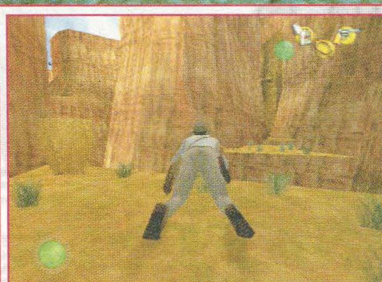
Over Seas

Indiana Jones



'Und Indy sprach, es werde Licht. Und es ward Licht': Mit dem mitgeführten Feuerzeug erhellt Ihr dunkle Räume effektvoll.

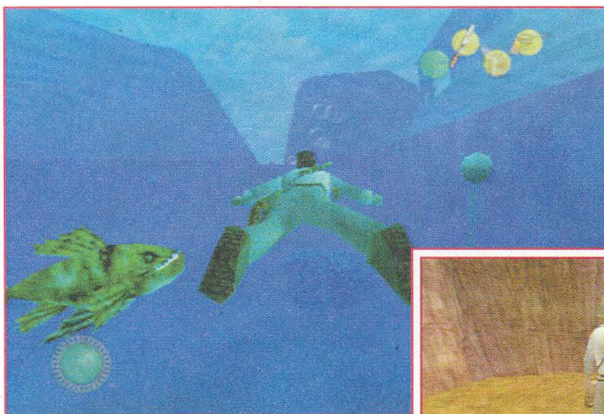




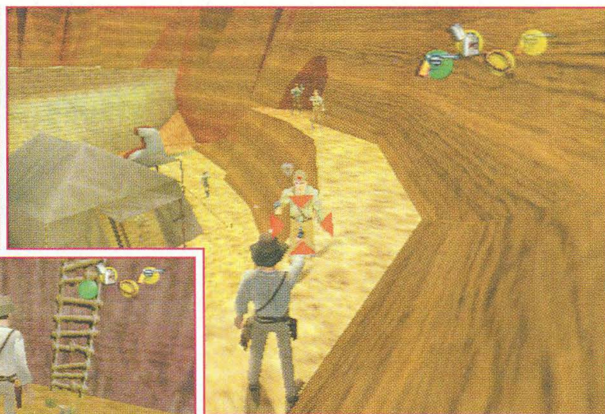
Ähnlichkeiten mit "Tomb Raider" sind rein zufällig, oder? Indy springt (links) und kriecht wie PSone-Vorbild Lara Croft.

N64-Besitzer warteten die letzten vier Jahre vergebens auf eine Umsetzung des Indiana-Jones-inspirierten "Tomb Raider". Statt üppiger Oberweite und knackigem Hintern gibt's für alle Nintendo-Fans jetzt eins mit der Peitsche – und zwar vom Original selbst: Dr. Jones, besser bekannt als Indiana Jones, gibt sich in dem 256-MBit großen Modul die virtuelle Ehre und sorgt für adäquaten Abenteuer-Ersatz auf dem Lara-freien N64.

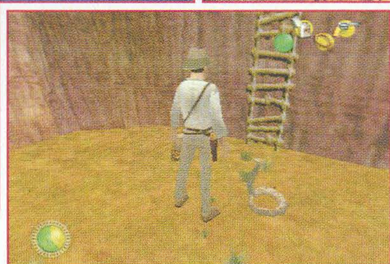
Reisen wir zurück in das Jahr 1947 – der Kalte Krieg zwischen Ost und West ist bereits bittere Realität: Sowjetische Agenten sind im Auftrag der Regierung auf der Suche nach dem sagenumwobenen Turm von Babel. Im Inneren des biblischen Bauwerks soll einer Legende nach eine Maschine mit unvorstellbaren Kräften verschüttet liegen. Mit deren Hilfe lässt sich ein Tor in eine fremde Dimension öffnen. Die Folge: Der nähere Umkreis des Einsatzgebietes wird auf einen Schlag vernichtet – ohne hinterher radioaktiv verstrahlt zu sein. Eine saubere Sache also! Nur ein Mann ist in der Lage, den teuflischen Plan der Russen zu durchkreuzen: Der angesehene Archäologe und Abenteurer Indiana Jones.



Unter Wasser hat es Indy nicht nur mit gefräßigen Fischen, sondern auch mit Minen zu tun.



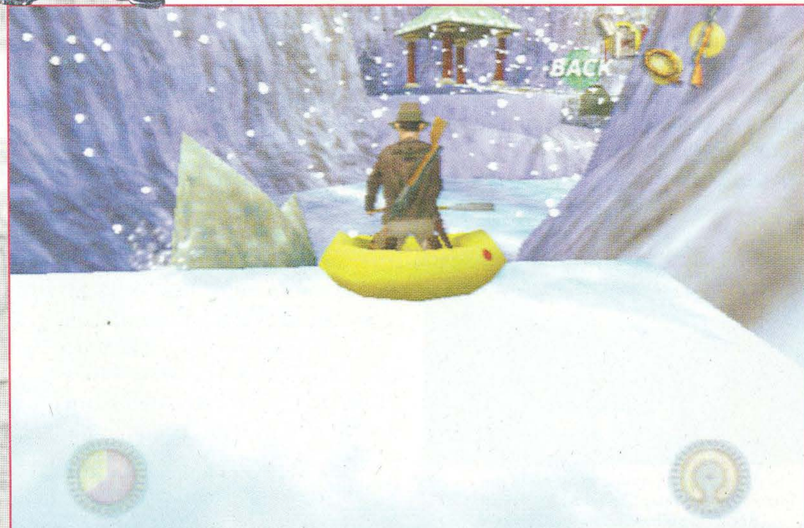
Die Russen tauchen meist im Rudel auf und schießen gezielt zurück



'Ich hasse Schlangen!' Nicht nur im Film steht Indy mit dem Reptil auf Kriegsfuß, auch im Spiel sind die beiden Todfeinde.

So schlüpft Ihr also in die Haut von Dr. Jones und versucht, die Einzelteile der Maschine vor den sowjetischen Agenten zu ergattern. Eure Reise führt Euch rund um die Welt: Ihr besucht tropische Regenwälder ebenso wie verschneite Bergregionen in Kasachstan oder gigantische Maya-Tempel in Mittelamerika. Allen 16 3D-Leveln gemeinsam ist der komplexe Aufbau: Weitläufige Landschaften unter freiem Himmel verschmelzen mit mehrstöckigen Gebäudeabschnitten und Unterwasserbereichen zu einem Abenteuer-Spielplatz par excellence. Analog dem offensichtlichen Vorbild "Tomb Raider" seht Ihr dem Helden über die Schulter wie er durch die Szenarien rennt, springt, kriecht oder fährt. In puncto Steuerung hat sich Entwickler Factor 5 (u.a. "Star Wars: Rogue Squadron") bei Miyamotos Ausnahme-Abenteuer "Zelda: Ocarina of Time" bedient: Waffen und bestimmte Gegenstände dürft Ihr beliebig auf drei C-Tasten verteilen. Auf Knopfdruck zieht Indy sodann Schrotflinte, Revolver, Machete, Peitsche oder magische Artefakte – betätigt Ihr anschließend den B-Button, schlägt der Held zu oder schießt auf Angreifer. Apropos Feinde: Lauft Ihr mit der Waffe im Anschlag durch die Gegend, nimmt Eure Spielfigur in Reichweite befindliche Widersacher automatisch ins Visier. Drückt Ihr gleichzeitig den Z-Trigger, fixiert Ihr den Schurken und könnt so gekonnt um ihn herum tänzeln. Neben akrobatischen Sprung- und Klettereinlagen ist bei "Indiana Jones and the Infernal Machine" Köpfchen gefragt: Vertrackte Mechanismen über mehrere Stockwerke oder Level-Abschnitte verlangen Kombinations- und Durchhaltevermögen. Glücklicherweise sind die knackigen Rätsel mit etwas Nachdenken oder Rumprobieren gut zu lösen.

Die flüssige N64-Highres-Optik (bei eingestecktem RAM-Pak) mit ihren hübschen Texturen muss sich hinter der Grafik des PC-Vorbilds nicht verstecken. Leider passen die hölzernen Animationen der Polygon-Figuren nicht in das polierte Bild aus wunderhübschen Echtzeitlichteffekten und nebelfreier Fernsicht. Obwohl die Steuerung insgesamt gut gelungen ist, frusten beinharte Hüpfpassagen unter Zeitdruck und das langsame Drehen auf der Stelle. Nichtsdestotrotz ist das N64-Indy abgebrühten Lara- und Abenteuer-Fans sehr zu empfehlen. *os*



Die Fahrt auf dem reißenden Fluss ist alles andere als ein Kinderspiel: Die scharfen Klippen schneiden bei Berührung Löcher ins Gummiboot – nach kurzer Zeit sinkt Ihr.

Spielspaß 82%

SYSTEM Nintendo 64
HERSTELLER LucasArts
D-RELEASE April

3D-Action-Adventure im "Tomb Raider"-Stil: Knackige Rätsel, saubere Optik und spannendes Level-Design fesseln.

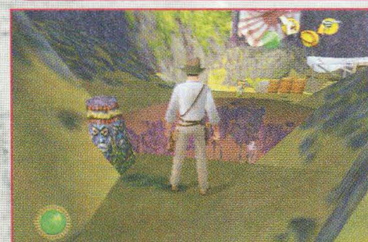
BIT 256 · RAM-PAK · AB 16

Das N64-Indy-Abenteuer

ist in den USA nicht in jedem Laden erhältlich. LucasArts hat mit dem Verleihriesen Blockbuster eine Exklusiv-Vereinbarung getroffen: "Indiana Jones and the Infernal Machine" darf nur in den Filialen von Blockbuster verliehen bzw. verkauft werden. Wollt Ihr Euch den US-Import trotzdem besorgen, dann besucht die Blockbuster-Webseite. Auf www.blockbuster.com findet Ihr unter der Rubrik 'Games' das N64-Modul. Das Vergnügen kostet Euch etwa 50 Dollar plus Versand. Alternativ wartet Ihr auf die PAL-Umsetzung, die im April über THQ erscheint.

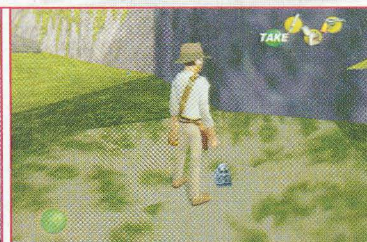


Unter der Rubrik 'Games' findet Ihr auf der Blockbuster-Webseite das "Indiana Jones"-Modul



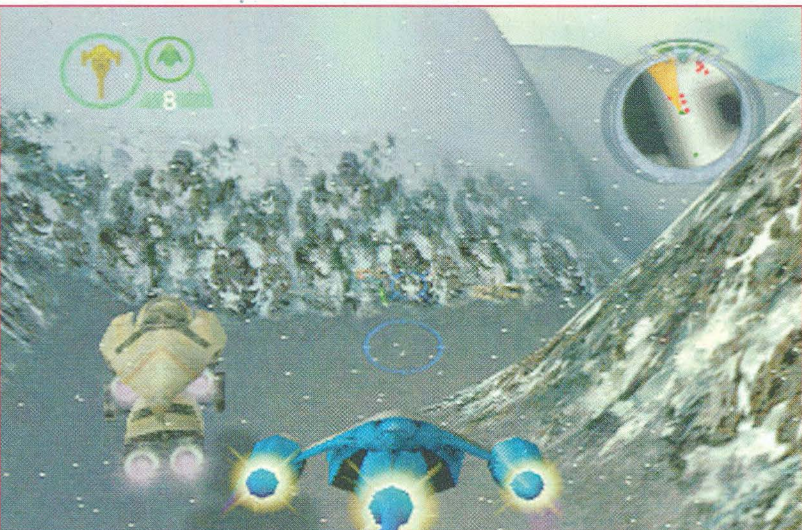


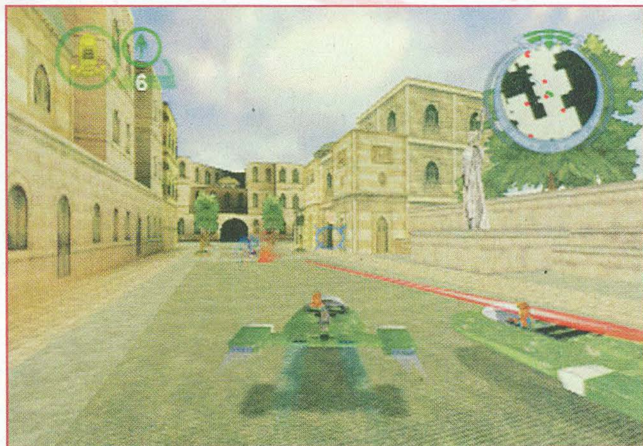




Zur Standardausrüstung des smarten Helden gehört natürlich die legendäre Peitsche. Gefährliche Abgründe überwindet Indy damit spielend in einer kurzen Zwischensequenz. Die praktische Schaufel muss der Abenteurer im Dschungeldickicht erst finden. Danach kommt Ihr auch an vergrabene Kostbarkeiten (von links nach rechts).

Star Wars: Episode 1 Battle for Naboo


Begleitschutz in engen Schluchten: Sorgt dafür, dass die Föderation nicht das Schiff von Eurem potenziellen Verbündeten Borvo the Hutt zerstört.

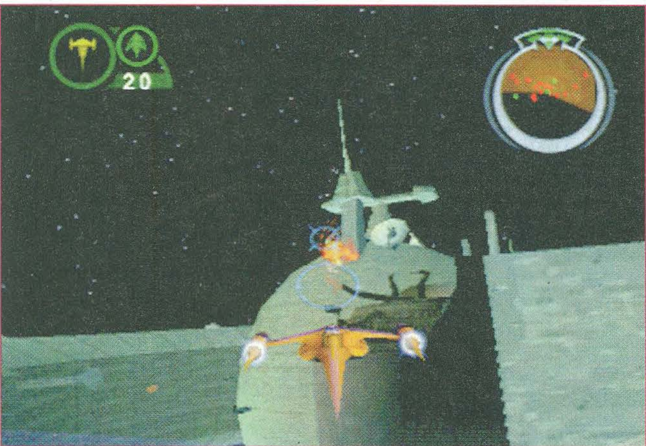

Heiße Feuergefechte in Theed: Traditionell schießen die Bösewichte mit roten Lasern, während Eure Waffen grün leuchten.

Etliche Geheimnisse

und Boni warten auf fleißige Spieler: Schließt Ihr alle Missionen mit den entsprechenden Medaillenrängen ab, werden drei neue Aufträge freigeschaltet, bei denen Ihr teilweise sogar auf die dunkle Seite der Macht wechseln dürft. Außerdem finden eifrige Entdecker bessere Waffen und Schilde in der Landschaft. Den Vogel schieß jedoch ein Cheat ab: Gebt Ihr TALKTOME im Menü ein, lauscht Ihr während dem Spiel einem Audiokommentar der Entwickler.



Während die meisten Spiele zur 'Episode 1' selbst eingefleischte 'Star Wars'-Fans wenig begeisterten, gefiel mit dem N64-"Rogue Squadron" vor knapp zwei Jahren das letzte, auf die ursprüngliche Trilogie bezogene Actionspektakel. Nun macht sich das ehemals in Deutschland ansässige Entwicklerteam Factor 5 auf, mit dem Nachfolger "Battle for Naboo" auch dem aktuellen Film endlich ein vernünftiges Spiel zu bescheren.
"Rogue Squadron"-Fans fühlen sich vom ersten Moment an heimisch: Sowohl die Steuerung als auch der Spielablauf blieben bis auf geringfügige Änderungen gleich – die wichtigste entdeckt Ihr bereits zu Beginn. Diesmal sind nicht mehr nur fliegende Vehikel zu kontrollieren, Ihr kämpft auch mit Hilfe von Landgleitern und Booten gegen die bösartigen Übergriffe der Handelsföderation.


Auf zum großen Finale: Im Orbit von Naboo duelliert Ihr Euch mit Dutzenden Feinden, bevor Ihr die Raumstation angreift.

Habt Ihr in einer Zwischensequenz die Handlung verfolgt und Euren ersten von 15 Aufträgen erhalten, gebt Ihr Gas und tut, wofür Naboo-Soldaten gewöhnlich bezahlt werden: Ihr sucht auf dem Radarschirm die nächsten Feinde und heizt ihnen mit dem Bordlaser kräftig ein. Für dicker gepanzerte Brocken hebt Ihr Eure Sekundärwaffen auf – Raketen und Torpedos besitzen eine deutlich größere Durchschlagskraft, sind aber nur in arg begrenzter Stückzahl verfügbar. Die Massenzerstörung wird gelegentlich dadurch aufgelockert, dass Ihr z.B. den Begleitschutz für einen Raumer stellt oder während der Mission das Vehikel wechseln dürft. Zwischendurch


In den Bayou-Sümpfen nervt nicht nur das miese Wetter: Euer Gleiter ist für Angriffe auf Boote nicht besonders gut geeignet.


Schützt die Zivilisten: Zwar ist die Rettung der Farmer nicht unwichtig, manchmal ruft Euch die Pflicht aber an andere Orte.

und zum großen Endgefecht geht es ab in den Orbit von Naboo, wo Ihr im freien All nicht nur mit der feindlichen Flotte, sondern auch Eurer Orientierung kämpft.
"Battle for Naboo" erfreut 'Star Wars'-Anhänger mit gewohnten opulenten Orchesterklängen und ansehnlicher Grafik – allerdings gehen höhere Sichtweite und schicke Texturen teilweise auf das Konto der Übersichtlichkeit: Graue Feinde vor grauen Bergmassiven sind nun mal schwer ortbar. Zudem neigen Objekte wie Häuser und Bäume dazu, erst relativ knapp vor Euch eingeblendet zu werden. Im Vergleich zu "Rogue Squadron" hat sich spielerisch zu wenig getan, um echte Fortschritte erkennen zu lassen: Weiterhin ärgert Ihr euch mit dem in kritischen Situationen wenig aussagekräftigem Radar herum. Die verschiedenen Fahrzeuge bringen zwar etwas mehr Würze ins Spiel, dafür geht den unspektakulären Vehikeln der Flair der klassischen 'Star Wars'-Modelle X-Wing & Co. ab. Wer den Vorgänger mochte, der wird adäquat bedient, Höhepunkte setzt Factor 5's N64-Finale allerdings nicht. *us*

Spielspaß **74%**



SYSTEM: Nintendo 64
HERSTELLER: LucasArts
D-RELEASE: April

Gute "Rogue Squadron"-Fortsetzung mit netter Optik, allerdings ohne den 'Klassik'-Flair und mit wenig Innovationen.

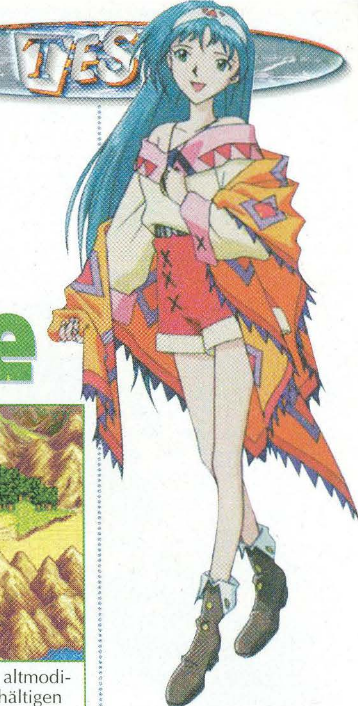










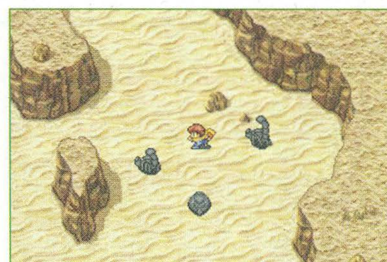



Lunar 2 Eternal Blue Complete



Götterbotin oder Zerstörerin? Die mysteriöse Lucia gerät auf Lunar nicht nur an freundliche Bewohner – welches Geheimnis umgibt die stille Schönheit?


Kunterbunt und riesengroß: Auf der altmodischen Oberwelt seid Ihr vor hinterhältigen Monsterangriffen sicher.


Lauf, wenn Du kannst! Mit einem kurzen Spurt könnt Ihr vor den Feinden flüchten – Zufallskeilereien gibt es keine.



Working Designs weiß, was Rollenspieler wünschen: Während Oldie-Remakes oder Klassiker-Kollektionen in den meisten Fällen als lieblos präsentierte Spielesammlung ohne Extras daherkommen, geht obiges Entwickler-Team nach dem Motto 'Klotzen statt Kleckern' vor. Mit Dreingaben vollgestopft präsentiert sich die Papp-Schatulle (siehe Randspalte) und auch das eigentliche Spiel wurde für sein PSone-Revival nochmals mächtig aufgebohrt. Fast eine Stunde Anime-Zwischensequenzen, 90 Minuten Sprachausgabe und komplett neu gezeichnete Grafiken lassen den Aufwand erahnen, der für die Konvertierung des fünf Jahre alten Mega-CD-RPGs betrieben wurde. An Japano- und Knuddel-Flair hat "Lunar 2" durch die Frischzellenkur glücklicherweise kein bisschen verloren.

Jahrhunderte nach den dramatischen Abenteuern von Drachenritter Alex im Erstling, wird die phantastische Welt von Lunar erneut von einer dunklen Bedrohung heimgesucht. Durch das Wirken des fiesen Dämonen Zophar erwacht die Wiedergeburt der Göttin Althena einige Äonen zu früh. Zusammen mit seinem Sidekick, dem ewig plappernden Drachenbaby Ruby, zieht der junge Archäologe Hiro aus, die mysteriösen Geschehnisse zu ergründen. Auf Eurem Weg durch Lunar erhaltet Ihr tatkräftige Unterstützung von zahlreichen Kumpanen wie dem Ex-Priester Ronfar, Jungmagierin Lemina oder der bezaubernden Tänzerin Jean. Ob kunterbunte Oberwelt oder finsterer Dungeon, sämtliche Szenerien sind in detaillierter Bitmap-Grafik dargestellt. Zu Kämpfen kommt es nur innerhalb der Kerker – Zufallsbegegnungen bleiben Euch dabei erspart. Mumien, Schleimbatzen und Eiswölfe ziehen ihre Bahnen für Euch sichtbar durch die Pixel-Kulissen, vielen Auseinandersetzungen könnt Ihr mit einem kurzen Sprint entgehen. Schnappen Euch die Monster, wird zum rundenbasierten Gemetzel in die Kampfarena umgeschaltet. In puncto Speichern ist der Oldie der Konkurrenz einen Schritt voraus – jederzeit dürft Ihr den Spielstand sichern. Für RPG-Veteranen ist "Lunar 2" ein Fest, Polygon-Fetischisten sollten das altmodische Fantasy-Spektakel vorsichtshalber Probe spielen. *cg*



SYSTEM: PSone
HERSTELLER: Working Designs
D-RELEASE: nicht geplant

Aufgepeppte Umsetzung des Mega-CD-Highlights: Die klassische Dungeon-Expedition im Bitmap-Look macht vor allem Retro-Fans Spaß.



Da steckt noch was drin!

Wer die knapp 200 Mark in ein "Lunar 2 - Eternal Blue Complete" investiert, erhält wie beim Vorgänger nicht nur ein erstklassiges Rollenspiel, sondern auch allerlei Bonus-Dreingaben. Neben drei Spiel-CDs schlummern in der dicken Box zwei Silberlinge mit Soundtrack und 'Making Of', ein vollfarbiges, 100-Seiten-starkes Handbuch sowie Mini-Pappaufsteller aller Hauptfiguren. Lunar-Fans freuen sich über einen besonderen Leckerbissen: Die massive Nachbildung des güldenen Amuletts der Heldin Lucia.







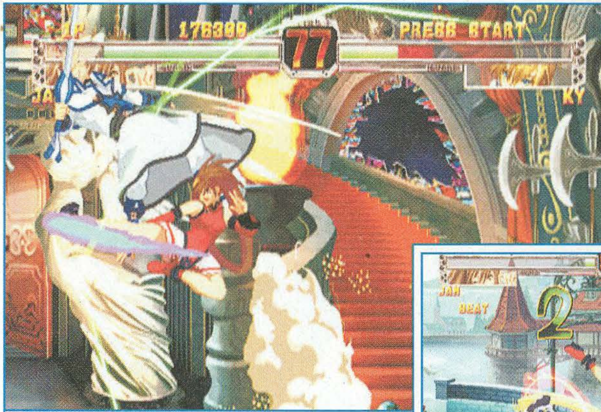
Niedlich und gemeingefährlich: Die putzigen Bitmap-Biester sind ihren Polygon-Kollegen aus der "Final Fantasy"-Reihe kämpferisch überlegen und teilweise nur schwer zu besiegen.



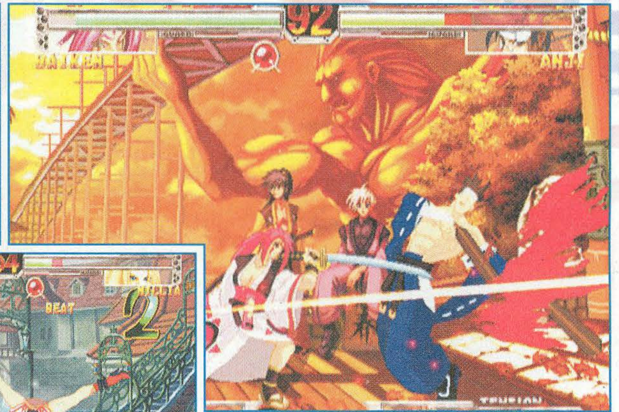
Vom blinden Hass getrieben: Der weiße Ritter eröffnet im Namen der Göttin Althena eine erbitterte Jagd auf Lucia und ihre Gefährten.

Guilty Gear X

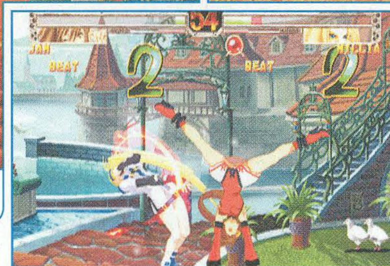




Abserviert: Kneipenkellnerin Jan fischt Möchtegern-Ritter Ky aus der Luft.



Spritzig: Schartige Schwerter und scharfe Spieße lassen das Blut in Strömen fließen.



Diese Körper brauchen keine Waffen: Die blonde Millia verlässt sich im Kampf auf ihre Haare, Bar-Maid Jan tritt kräftig aus.

Der große Unbekannte:

Beim Namen 'Sammy' werden alteingesessene Neo-Geo-Freaks hellhörig. 1992 entwickelten die Japaner nämlich das "Zaxxon"-ähnliche Diagonal-Geballer "Viewpoint". Erstmals düsten gerenderte Sprites durch eine ebenfalls gerenderte Umgebung. Die optische Revolution wurde allerdings von einem extrem knackigen Schwierigkeitsgrad begleitet. Die 1996 erschienene PSone-Fassung war sogar noch eine Spur unfairer, weshalb sie im MAN!AC-Test (Ausgabe 2/96) auch nur 62% Spielspaß abräumte. Eine N64-Variante mit dem Arbeitstitel "Viewpoint 2064" ist seit Urzeiten angekündigt.

"Viewpoint" für Neo Geo (oben) und PSone. Unten: Das erste "Guilty Gear" (72% in MAN!AC 6/2000)



Nach dem soliden PSone-"Guilty Gear" setzt Sammy nun den Nachfolge-Automaten auf den Dreamcast um. Im Jahr 2180 treffen sich 14 durchtrainierte Kämpfer (vom strahlenden Techno-Ritter bis zum japanischen Samurai-Babe), um sich mit einer hochgezüchteten biologischen Kampfmaschine – dem sogenannten 'Gear' – zu prügeln. Auf dessen Kopf ist nämlich eine hohe Belohnung ausgesetzt. Weil aber keine der Prügel-Koryphäen Konkurrenz erträgt, vermöbeln sie sich erstmal gegenseitig nach Strich und Faden.

"Guilty Gear X" folgt ganz der Tradition zahlloser Bitmap-Prügler aus den Häusern Capcom oder SNK: Je ein Knopf für Schlag, Tritt sowie harte und leichte Waffenattacke sorgt für Kopfschmerzen beim Gegner, in Kombination mit dem Steuerkreuz verwandelt Ihr harmlose Ohrfeigen in krachende Super-Specials. Einfache Schlagkombinationen führt Ihr je nach Charakter mit den vier Aktionstasten aus, zusätzliche Tricks und Kniffe erleichtern Euch das Prügelleben. Je nach Kampfverhalten wächst der 'Tension'-Balken: Wer stets kräftig zur Sache geht, füllt die Leiste schneller – Duckmäuser werden bei "Guilty Gear X" nicht belohnt. Habt Ihr genug Energie gesammelt, knallt Ihr Eurem Gegner eine 'Overdrive'-Attacke vor den Latz, bestimmte Figuren besitzen mehrere dieser Supermanöver und machen sich für kurze Zeit unverwundbar oder stärken ihre Schlagkraft. Mit der 'Dust'-Attack startet Ihr die beliebten 'Juggle'-Kombos und katapultiert den Gegner Richtung Himmel, um ihm anschließend in luftiger Höhe den Marsch zu blasen. Wem das nicht reicht, der greift zur 'Instant Kill'-Attacke und zerlegt selbst unverletzte Feinde in ihre Einzelteile. Wird Euch ein Special zu lang, stoppt Ihr die Schlagtirade mit dem 'Roman Cancel' und überdenkt Eure Strategie.

Dazu habt Ihr allerdings nicht viel Zeit, denn "Guilty Gear X" verlangt vollste Konzentration: Herrliche Animationen erfreuen jeden 2D-Fan, endlich könnt Ihr hochauflösende Riesen-Sprites vor wunderschönen Hintergründen genießen. Splatterfans kommen ebenfalls auf ihre Kosten, denn nicht nur bei den 'Instant Kill'-Moves spritzt gehörig Blut. *dm*



Gegen den muskulösen Potemkin hat das kleine Piratenmädel May trotz Unterstützung des Delphins wenig Chancen.



Regen bringt Segen: In den überschwemmten Londoner Straßen prügelt sich's besonders gut.

Spielspaß **85%**

SYSTEM
Dreamcast
HERSTELLER
Sammy
D-RELEASE
nicht bekannt

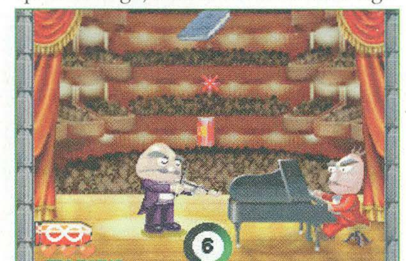
Geniale Optik und flüssige Animationen: Frische Prügelkost abseits vom gewohnten Capcom-Allerlei.

AB 16

Gunbalina



Namco hat ein Herz für G-Con45-Besitzer: Regelmäßig erscheinen frische PSone-Schießbuden, die wegen Blutverzichts auch pazifistische Pistoleros ansprechen. Nach dem, auch in Deutschland erhältlichen "Rescue Shot" ballern sich Japaner nun durch "Gunbalina" – der inzwischen dritten Teil der "Point Blank"-Serie. Geändert hat sich im Vergleich zu den Vorgängern so gut wie nichts: Auch diesmal bekommt Ihr mehrere Dutzend meist simple Aufgaben vorgesetzt, die vom einfachen Scheibenschießen über Wilhelm-Tell-Stufen (trefft mit nur einer Patrone) bis hin zu kniffligen Reaktionsübungen reichen, bei denen Ihr blitzschnell das korrekte Zielobjekt identifizieren müsst. Sämtliche Level sind auf Wunsch trainierbar, zudem wagt Ihr Euch an den Arcade-Modus oder spielt solange, bis Euch die Leben ausge-



Katzenmusik: Schützt Teufelsgeiger Don mit gezielten Schüssen vor den Wurfgeschossen des erzürnten Publikums.

hen. Für gesellige Runden gedacht sind die Partyvarianten, bei denen Ihr mit bis zu acht Konkurrenz-Cowboys abwechselnd oder gleichzeitig im K.O.-System antretet.
Die Knallerei macht durchaus Spaß, doch etwas mehr Innovation hätte ruhig sein dürfen: Die simple Optik hat sich immer noch kein bisschen verbessert und wirkt damit sehr veraltet, auch die Aufgaben sind fast ausnahmslos nur minimal abgewandelte Variationen der beiden Vorgänger. *us*

69%

SYSTEM: PSone
HERSTELLER: Namco
D-RELEASE: 2. Quartal 2001

Schießbuden-Fortsetzung von der Stange: Technisch hoffnungslos veraltet und wenig originell, aber für Lightgun-Fans unterhaltsam.

AB 6

Europäische

PSone-Pistoleros haben mehr Glück als ihre US-Kollegen: Über den großen Teich ist zwar ebenfalls eine Veröffentlichung von "Gunbalina" als "Point Blank 3" geplant, doch dafür kamen die Amerikaner nicht in den Genuss des japanophilen "Rescue Shot" (63% in MAN!AC 7/2000) und des Geister-Geballers "Ghoul Panic" (Test in MAN!AC 5/2000, abgewertet auf 62%). Weltweit in die Röhre sieht man derzeit in Sachen "Time Crisis Project Titan", das in der Entwicklerhölle verschollen zu sein scheint.



Mal genügt ein Schuss, mal ist eine Salve nötig: Die vielfältigen Aufgaben sind sowohl für Adleraugen, als auch für nervöse Feuerfinger gedacht.

Samba de Amigo Ver. 2000



Während hierzulande erst seit Kurzem das Kind im Manne die Rassel wiederentdeckt hat, werden in Japan die Maracas bereits das zweite Mal geschwungen: "Samba de Amigo Ver. 2000" ist dabei weniger ein echter Nachfolger, sondern eher ein Update – dafür aber ein ganz schön dickes. Inklusive der aus dem Netz downloadbaren Titel zaubert Sega über 40 Songs aus dem Hut: Neben der kompletten Garnitur des Vorgängers finden sich aktuelle und ehemalige Chart-Hits wie 'Bamboleo' und 'Games People Play', eine sambafizierte 'Rocky'-Themamusik und sogar der bekannte Hochzeitsmarsch. Aus der Videospielbibliothek tauchen als Neuzugänge u.a. das Hip-Hop-lastige 'Let Mom Sleep' ("Jet Set Radio") und das berühmt-berüchtigte 'Daytonaaaa'-Gejaule auf. Der Musikfülle zum Opfer gefallen sind dafür die meisten Party-Spiele, alleine das 'Love Match' hat den Sprung in die Neuauflage geschafft. Der Verlust hält sich allerdings in Grenzen, denn dafür gibt es neben einem witzigen Volleyball (siehe Randspalte) und den bekannten Herausforderungen eine neue Spielvariante, die selbst erfahrene Rassel-Cracks ins Schwitzen bringt: Beim 'Hustle' sind nicht mehr nur einfache Posen gefragt; stattdessen müsst Ihr die Maracas je nach Anweisung zwischen verschiedenen Positionen hin- und herschwenken oder gar einen kompletten Kreis mit ihnen beschreiben – was gelegentlich zu Problemen mit der Sensorabfrage führt.
Wer "Samba de Amigo" mag, kommt um die "Ver. 2000" schon wegen der neuen Lieder nicht herum. Hoffen wir, dass Sega diese Perle auch hierzulande veröffentlicht. *us*

Ein netter Gag

ist das Volleyball-Spiel: Mit jeder Rassel steuert Ihr eine Hand über den Bildschirm, je nach Position führt Ihr durch Schütteln normale Schläge aus oder schmettert den Ball. Kein Dauerbrenner, aber für eine Runde zwischendurch äußerst unterhaltsam.


Hoch die Pfote: Beim Volleyball ist gute Koordination Pflicht, sonst geht Ihr unter.

Spielspaß **87%**

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Sega
D-RELEASE: nicht bekannt

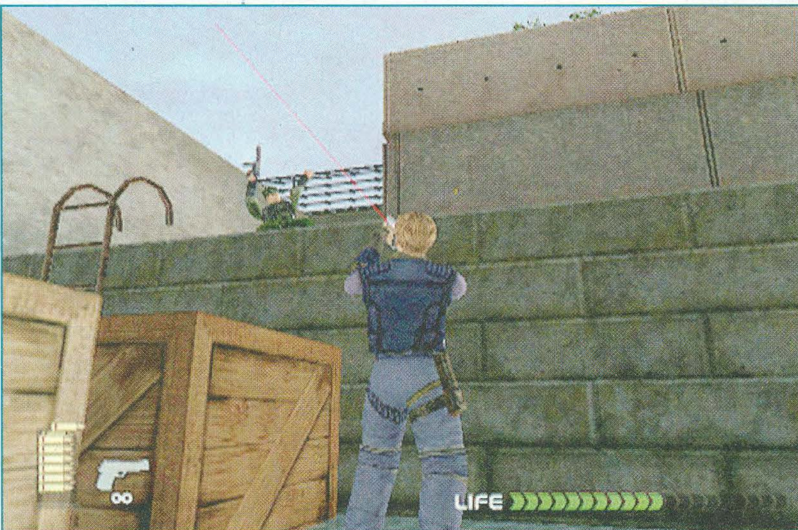
Hervorragendes Rassel-Update: Doppelt so viele Songs und neue Spielmodi versetzen Samba-Fans in Extase.

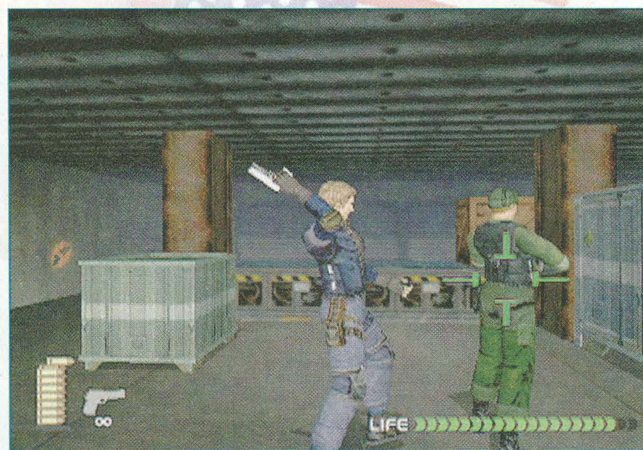
AB 6



Die grünen Punkte zeigen es an: Ihr schüttelt gerade im 'Hustle'-Modus. Zudem gibt's für jeden neuen Song frische Hintergrundoptiken.

Winback

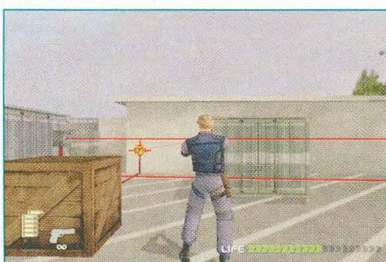

Exakter Treffer dank Laserpointer: Mit einem gezielten Kopfschuss holt Ihr den hinterhältigen Heckenschützen vom Dach.


Munitionssparend und effektiv: Nur selten könnt Ihr Euch an die aufmerksamen Wachen heranschleichen und sie lautlos ausschalten.

***"Winback"-Neulinge** sollten vor dem ersten 'richtigen' Einsatz eine Trainingsstunde am Schießstand nehmen. Von einem ruppigen Ausbilder werdet Ihr dort Schritt für Schritt in die komplexe Steuerung eingewiesen. Obwohl Sprachausgabe wie Bildschirmtexte komplett japanisch sind, wurde das Tutorial so anschaulich gestaltet, dass die Kontrolle Eures Helden anschließend problemlos von der Hand geht.*





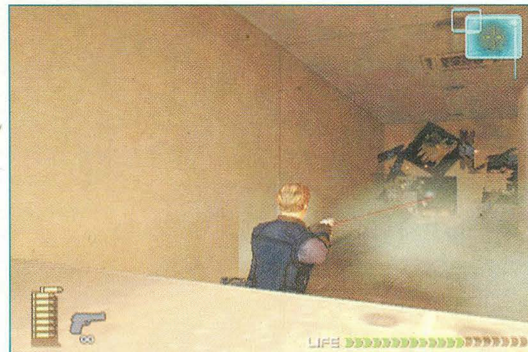

Anspruchsvolles Rätsel: Ist die Kontrollbox erst zerstört, könnt Ihr die tödliche Laserfalle gefahrlos passieren.



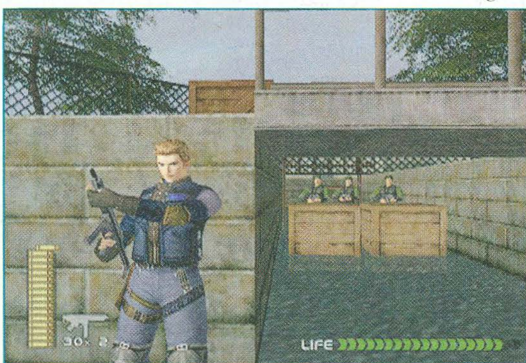
N64-Besitzer erfreuen sich bereits seit geraumer Zeit an Koeis "Metal Gear Solid"-inspirierter Anti-Terror-Action. Bevor Konami-Spion Solid Snake Ende des Jahres seinen ersten Auftrag auf der PS2 annimmt, wird Sony-Fans die lange Wartezeit nun mit einer Umsetzung von "Winback" verkürzt.

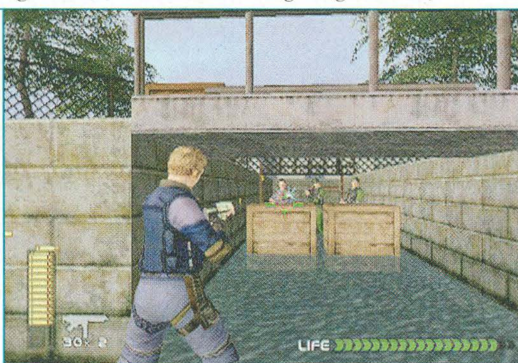
Inhaltlich und spielerisch hat sich auf dem Weg vom Modul zur CD nichts getan – die Hintergrundgeschichte erinnert nach wie vor an einen drittklassigen Streifen aus der Ramschecke der Dorfvideothek: Eine skrupellose Terroristenbande hat eine hochgefährliche Satellitenwaffe der U.S.-Regierung in ihre dreckigen Finger bekommen und droht der freien Welt mit einem vernichtenden Anschlag. Die Verhandlungen sind eingestellt, der brisante Fall geht direkt an die Spezialisten vom S.C.A.T.-Team. Als Mitglied der kampferprobten Elite-Einheit werdet Ihr von einem Helikopter direkt über dem Hauptquartier der bösen Buben, einem gigantischen Fabrikkomplex, abgesetzt. Operation Winback hat begonnen.

War Konamis Megaseller ein Spionage-Spektakel der ruhigen Art, ist die Bleipuste der beste Freund von Koei-Agent Jean-Luc Cougar. Während Ihr Tunnelanlagen, Verladehöfe und Bürogebäude durchstöbert, stoßt Ihr alle paar Schritte auf vermummten Terroristen. Ein empfindlicher Zeigefinger ist von Vorteil, denn die Jungs fackeln nicht lange und eröffnen bei Sichtkontakt sofort das Feuer. Reflexartig zieht Ihr mit der R1-Taste die Pistole und nehmt per Laserpointer die empfindlichen Körperzonen Eurer Feinde aufs Korn. Da Ihr den Terroristen zahlenmäßig meist unterlegen seid, solltet Ihr stets nach einer geeigneten Deckung Ausschau zu halten. Seid Ihr vor dem feindlichen Kugelhagel sicher, wechselt Ihr das Magazin und verlasst nur für Augenblicke schützendes Mauerwerk oder massive Holzkisten, um den Gegnern mit gezielten Feuerstößen den Garaus zu machen. Anfänglich mit der mickrigen Standard-Wumme ausgerüstet, ergattert Ihr nach und nach mit Schrotflinte, MG und Raketenwerfer auch großkalibriges Geschütz. Vor allem gegen Zwischengegner bewähren sich die dicken Ballermänner. Rätseleinlagen sind bei "Winback" eher selten: Ab und an müsst Ihr hinderliche Laserbarrieren ausschalten, versteckte Schalter oder Geheimtüren finden.


Wer hinter prallgefüllten Benzinfässern Deckung sucht, muss sich über einen explosiven Abgang nicht wundern.

Der PS2-Version merkt man die 128-Bit-Frischzellenkur an: Höhere Auflösung, verfeinerte Texturen und der nun ruckelfreie Vierspielermodus machen "Winback" zu einem bleihaltigen Action-Thriller der Oberklasse, der allerdings dramaturgisch nicht mit „Metal Gear Solid" konkurrieren kann. cg




Typische "Winback"-Szenen: Für Sekunden schnellt Ihr aus der schützenden Deckung hervor und pumpt das Magazin leer – erscheint ein grünes Fadenkreuz, hat die automatische Zielerfassung ein Opfer gefunden.

Spielspaß 82%

SYSTEM: PS2
HERSTELLER: Koei
BRD-RELEASE: 2. Quartal

Knallharte Terroristen-Hatz mit spartanischer, aber sauberer Optik – für ungeduldige 'Solid Snake'-Fans erste Wahl.

AB 16

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Was? Nie mehr Big Mac?"

BSE und Rinderwahnsinn treffen gerade Fast-Food-abhängige Redakteure mit voller Wucht. Durch was ersetzen die MAN!ACs fehlendes Unpaarhufer-Eiweiß auf ihrem Speisezettel?



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



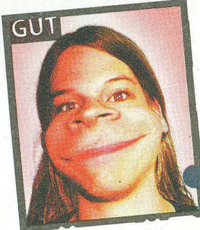
MARTIN SPIELT:
1. Gradius 3&4 – PS2
2. Daytona USA 2001 – Dreamcast
3. Zelda: Majora's Mask – Nintendo 64

...UND ISST
Viel Fruchtgummi, weil man bei dem chemischen Zeugs wenigstens genau weiß, dass es schädlich ist.



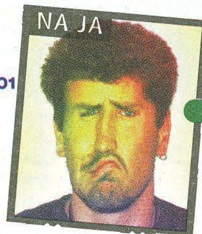
OLLI SPIELT:
1. Daytona USA 2001 – Dreamcast
2. C-12 – PSone
3. Indiana Jones – Nintendo 64

...UND ISST
Nutella in allen Variationen, weil Nuss-Nougat-Creme laut Deklaration kein Rindfleisch enthält. Aber wer weiß das heutzutage schon so genau...



COLIN SPIELT:
1. Final Fantasy 9 – PSone
2. Zelda: Majora's Mask – Nintendo 64
3. Daytona USA 2001 – Dreamcast

...UND ISST
Truthahn-Döner, weil es traditionelle Pommesbuden mit Buletten-Programm im Süden eh nicht gibt.

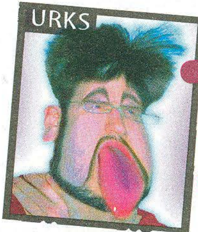


STEPHAN SPIELT:
1. Kessen – PS2
2. Final Fantasy 9 – PSone
3. Daytona USA 2001 – Dreamcast

...UND ISST
Vollkorn-Knäcke und Salat, weil ich die Mac-Tastatur mittlerweile schon auf meinem Bauch parken kann.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.



ULRICH SPIELT:
1. Swing Away Golf – PS2
2. Fantavision – PS2
3. Speed Devils Online – Dreamcast

...UND ISST
Hühnchen-Burger, weil die wunderbare Fast-Food-Welt in jeder Situation eine schmackhafte Alternative bietet.



DAVID SPIELT:
1. Grandia 2 – Dreamcast
2. Armored Core 2 – PS2
3. Final Fantasy 9 – PSone

...UND ISST
argentinische Steaks, weil in Südamerika nicht Tiermehl, sondern gesundes Regenwald-Gras verfüttert wird.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

Spielspaß **88%**

HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Magic Paper
ZIRKA-PREIS: 5,90 Mark
GRAFIK: 84% | SOUND: 76%

MAN!AC

ACTION | STRATEGIE | PRÄSENTATION | MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

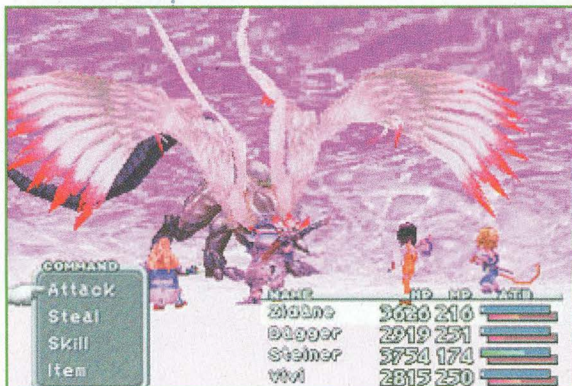
ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

① Dolby-Surround-Akustik
② Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
③ 60-Hertz-Modus
④ Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: SQUARE, JAPAN (WWW.SQUARESOFT.COM)

Final Fantasy 9





Alle Jahre wieder: Am traditionellen "Final Fantasy"-Kampfsystem wurde bis auf wenige Details nichts verändert.


Welcome to the Jungle: Im heimeligen Schwarzmagierdorf tummeln sich die vermummten Zipfelmützenträger und andere absonderliche Phantasiegestalten.

Zockerfreuden:

Das "Final Fantasy"-Veteranen bereits aus Teil 8 bekannte Kartenspiel wurde um ein paar Regeln erweitert. So umfasst das Spielbrett nun 16 Felder und die Monstermotive besitzen neben Angriffs- auch Defensiv- und Magiewerte. Um alle 100 Karten zu ergattern, fordert Ihr die Einwohner der Städte zu einer Partie auf oder nehmt sie Monstern ab.



Liebe auf den ersten Blick: Auch in der neunten Episode lässt eine zahme Liebesromanze die Herzen erblühen.

EINEN WÜRDIGEREN ABSCHLUSS DER 32-BIT-ROLLENSPIEL-ÄRA hätte Square kaum inszenieren können. Nahezu alle Nervfaktoren des Vorgängers wurden konsequent ausgemerzt: Eine übersichtliche Charakterverwaltung, das leicht erlernbare aber anspruchsvolle 'Ability'-System und nicht zuletzt die flexiblen, von der Gegnerstärke abhängigen 'Guardian-Forces'-Einsätze locken auch Anhänger der Bitmap-Vorläufer ans Pad. Jäger und Sammler dürften wegen des linearen und meist klar vorgegebenen Lösungsverlaufs allerdings weniger auf ihre Kosten kommen. Dafür entschädigt die bombastische Präsentation: Phantasievolle und abwechslungsreiche Renderkulissen, rasant geschnittene FMVs und eine tolle Story – so muss ein zeitgemäßes Rollenspiel aussehen. Vor allem der geniale Soundtrack hat es mir angetan. Mal melancholisch verträumt, mal martialisch stampfend – häufiger als beim achten Teil kommt nun ein reales Orchester zum Einsatz. Nur bei der Geräuschkulisse hat Square erneut gespart. Zwei Dinge haben mich genervt: die stellenweise ätzende Übersetzung (daher die Abwertung zur NTSC-Version) sowie die endlosen Zufallskämpfe – wann lassen sich die Japaner für letzteres endlich mal was Neues einfallen?


Colin Gäbel



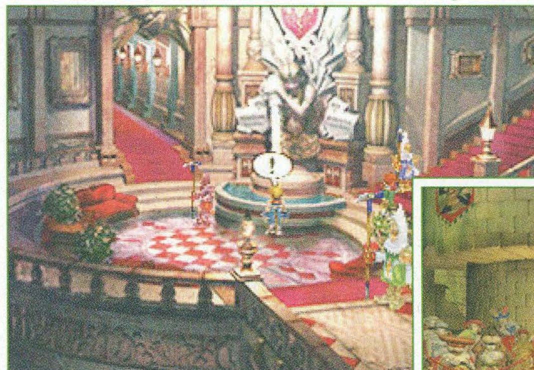
Diesmal hält der Name, was er verspricht – bezogen auf die PSone zumindest. Denn der jüngste Spross aus Squares Endlosserie ist tatsächlich die finale Episode für die angegraute 32-Bit-Konsole. Die kommenden Teile 10 und 11 werden nur noch PS2-Besitzer in ihren Bann ziehen: "Final Fantasy 10" in klassischer Einzelspieler-RPG-Tradition, der Nachfolger als reinrassiges Online-Abenteuer. Für PSone-Fans allerdings kein Grund zur Traurigkeit, denn Squares Abschiedsgeschenk zieht noch einmal kunstvoll alle Register des phantastischen Genres.



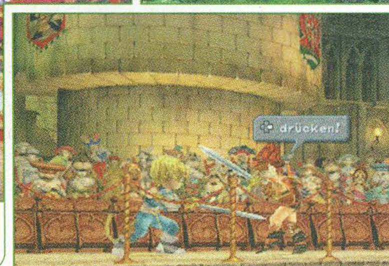
MADE IN JAPAN

Nach dem eher westlich angehauchten Charakter-Design des achten Teils schlägt "Final Fantasy 9" wieder ganz tief in die Anime-Kerbe. Skurrile Polygon-Figuren mit tonnenweise Japano-Charme tummeln sich vor kunterbunten Renderhintergründen. Anstelle des Hightech-Einschlags des Vorgängers erwartet Euch nun eine mittelalterliche Welt inklusive verwunschener Wälder, pompöser Schlösser im Disneyland-Look und märchenhafter Hintergrundstory.

Der junge Räuber Zidane Tribal erhält einen zunächst nicht sonderlich ungewöhnlichen Auftrag: Mit seiner Gaunerbande Tantalus soll er die Thronfolgerin des Landes Alexandria entführen. Getarnt als Theatertruppe ist der Plan simpel, aber genial. Während einer Vorstellung im Kreis der königlichen Familie dringt Zidane ins Innere des Palastes ein, um die adlige Maid zu betäuben und zu verschleppen. Doch Gewaltanwendung ist gar nicht nötig, denn Prinzessin Gar-







Erscheint ein Ruf- oder Fragezeichen über den Köpfen Eurer Helden, dürft Ihr mit der Umgebung interagieren. Rechts zwei Minispiele.

Finaler Episoden-Check

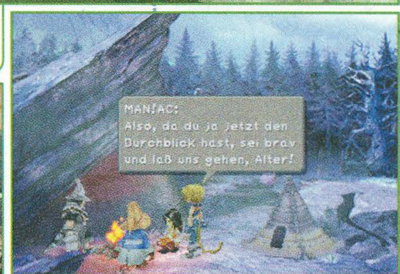


Titel	Final Fantasy 7	Final Fantasy 8	Final Fantasy 9
System	PSone	PSone	PSone
Veröffentlichung	1997	1999	2001
FEATURES			
Anzahl CDs	3	4	4
Spielbare Charaktere	9	11	8
Fahrzeuge	5	4	2
Pocket-Station-Feature	nein	ja	nein
Trading-Card-Spiel	nein	ja	ja
Chocobo-Zucht	ja	ja	nein
WERTUNG	■■■■□	■■■■■	■■■■□
TECHNIK			
Grafik: Hintergründe	Render	Render	Render
Grafik: Figuren	Polygone	Polygone	Polygone
Musik	Synthesizer	Synth./Orch.	Synth./Orch.
Musik-Abmischung	Stereo	Surround	Surround
WERTUNG	■■■□□	■■■■□	■■■■□
SONSTIGES			
Dauer Guardian For.	lang	lang	flexibel
Pause-Option	in Kämpfen	in Kämpfen	immer
Schnellspeichern	nein	nein	nein
Preis	50 Mark	50 Mark	100 Mark
WERTUNG	■■■□□	■■□□□	■■■□□
FAZIT	Mit klobigen Polygon-Charakteren durch Render-Kulissen. Der 32-Bit-Einstand der Reihe zählt dank toller Story und zahlreicher Geheimnisse noch heute zur RPG-Elite.	Fans der Serie missfiel vor allem das westliche Aussehen der Figuren und die nicht abbrechbaren 'Guardian-Forces'-Einsätze. Trotzdem erstklassige Rollenspielkost.	Back to the Roots: Knuddelcharme trifft auf dezentes Hightechflair. Square besinnt sich auf die Bitmap-Tugenden der Serie in technisch perfekter Ausführung.



Alles beim alten: Bei Oberwelt-Reisen wird in eine 3D-Polygonkulisse umgeschaltet, im Luftschiff seid Ihr vor lästigen Zufallskämpfen sicher.





Frustig oder lustig? Bayerischer Holzhacker-Humor ist unserer Meinung nach genauso fehl am Platz wie Zidanes Gossendeutsch.

net Til Alexandros scheint sich nichts sehnlicher zu wünschen, als den steinernen Mauern ihrer Heimat zu entkommen. Ohne zu zögern schließt sich das junge Mädchen ihrem Entführer an. Denn Garnet spürt, dass etwas faul ist im Staate Alexandria: Die eigentlich als gütig und gerecht bekannte Königin Bane droht den Nachbarreichen Lindblum und Burmecia mit Krieg und Zerstörung. Mit einer ganzen Armee von seelenlosen Schwarzmagiern im Rücken könnte die Despotin einen unvorstellbaren interkontinentalen Konflikt entfachen. Die erste, die den Zorn der wildgewordenen Regentin zu spüren bekommt, ist allerdings ihre eigene Tochter. Auf der Flucht aus Alexandria wird das Tantalus-Luftschiff gnadenlos unter Kanonenbeschuss genommen, schwer beschädigt rettet nur eine Notlandung in einem Monster-verseuchten Wald das Leben der Besatzung. Für Zidane und Garnet beginnt das größte Abenteuer ihres Lebens.

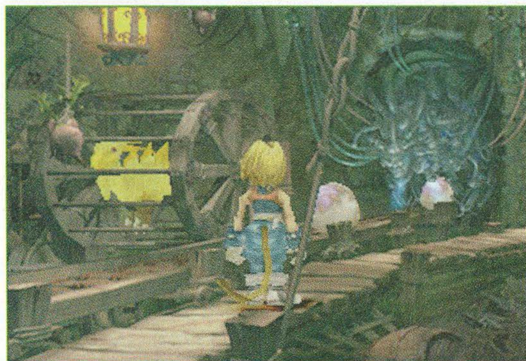
Wer die "Final Fantasy"-Reihe kennt, wird mit Episode 9 auf Anhieb zurecht kommen: Dungeon-Expeditionen, Einkaufsbummel und zahllose Zufallskämpfe stehen wieder ganz oben auf der Rollenspieltagesordnung. Natürlich stoßen im Laufe des Vier-CD-Opus zahlreiche weitere Helden zu Eurer Truppe. Neben Adalbert Steiner, dem pflichtbewußten Kopf der königlichen Leibwache, und dem naiven Schwarzmagier Vivi Orunitia erhaltet Ihr noch tatkräftige Unterstützung durch die Rattenfrau Freya Crescent und Quina Quen – einem merkwürdigen Wesen, das den ganzen Tag nur ans Essen denkt. Mit der sechsjährigen Zauberin Eiko Carol und dem kampfstarken Kopfgeldjäger Mahagon Coral ist Eure Gemeinschaft vollzählig.

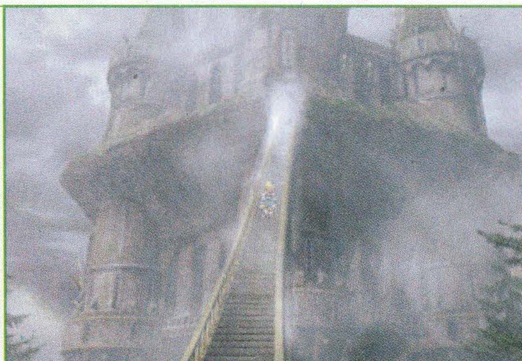
TRADITION & INNOVATION

Beim Kampfsystem von "Final Fantasy 9" hat sich im Vergleich mit den Vorgängern wenig getan: Nach wie vor legt Ihr Euch mit Wolfshunden, Rieseninsekten und schuppigen Drachen in rundenbasierten Gefechten samt Echtzeitelementen an. Der 'ATB'-Balken ('Active Time Battle') zeigt Euch, wann die Recken am Zug sind; einmal aufgeladen, dürft Ihr aus verschieden Optionen wie Angriff, Verteidigung oder Item-Gebrauch wählen. Jeder Charakter verfügt außerdem über eine seiner Profession entsprechende exklusive Fertigkeit: So stibitzt Gauner Zidane den Bösewichten kostbare Gegenstände aus dem Rucksack, während Berufsritter Adalbert Steiner akrobatische Schwertmanöver ausführt. Für den Magiegebrauch entwickelten die Desi-

Die PAL-Version:

Wie schon bei den PSone-Vorgängern wurde bei der PAL-Anpassung geschludert: Neben dicken schwarzen Balken an den Bildrändern enttäuscht auch die Übersetzung. Der Versuch, mit pseudo-lustigen Akzenten und prolligem Viva-Slang (siehe Bilder oben) Humor und Zeitgeist in das Abenteuer zu bringen schadet der Atmosphäre deutlich.





Pompös und abwechslungsreich: Animierte grafische Elemente wie sich drehende Zahnräder oder eine dahinziehende Nebelwand hauchen den malerischen Renderkulissen Leben ein.



JOYPAD BELEGUNG

R1-Taste: Umschalten zwischen Einzel- und Multiangriffen (im Kampf)
R2-Taste: unbenutzt
Select-Taste: Aufrufen der Mogry-Erklärungshilfe zu Gegenständen, Zaubersprüchen etc.
L1-Taste: Umschalten zwischen Einzel- und Multiangriffen (im Kampf)
L2-Taste: Eingabe widerrufen
Dreieck-Knopf: Umschalten zwischen kampfbereiten Charakteren
Kreis-Knopf: Eingabe widerrufen
X-Knopf: Eingabe bestätigen
Quadrat-Knopf: Rufen der Mogrys (Oberwelt)
Start-Taste: Pause
Linker Stick: Steuerung der Figuren
Steuerkreuz: Steuerung der Figuren



gner von Square das sogenannte 'Ability'-System: Sämtliche Zauber, vom einfachen Heil- oder Feuerspruch bis zu den bekannten 'Guardian Forces' stecken in den Ausrüstungsgegenständen Eurer Party. Einmal angelegt, stellen Waffen, Panzer und Helme dem Träger ihre verborgenen Kräfte zur Verfügung. Erst wenn Ihr im Kampf ausreichend 'Ability'-Punkte gesammelt habt, könnt Ihr die magischen Helferlein auch ohne das entsprechende Rüstungsteil einsetzen. Die beim Vorgänger oft nervtötend langwierigen, weil nicht abbrechbaren 'Guardian-Forces'-Einsätze wurden glücklicherweise entschärft. Bei mächtigen Endgegnern treten Odin, Bahamut & Co. in bombastischen Sequenzen höchstpersönlich in Erscheinung, gegen schwächliche Standardschurken setzen sie nur eine kurze Kostprobe ihrer magischen Kräfte ein.



Square kann's: Furiose Lichteffekte, gigantische Explosionen und flotte Kamerafahrten versüßen die zahlreichen Zufallsgefechte.

INSZENIERUNG GELUNGEN

Das Leben eines Helden ist hart, gestresste Abenteurer freuen sich deshalb über die zahlreichen Minispiele. Neben einer aufgepeppten Version des aus "Final Fantasy 8" bekannten Kartenspiels sorgen kleine Geschicklichkeitseinlagen wie Seilspringen oder Froschfangen für entspannte RPG-Atmosphäre. Chocobo-Züchter kommen diesmal nicht auf ihre Kosten, dafür entschädigt ein motivierendes Heiß-und-Kalt-Suchspiel. Mit etwas Glück buddeln die knuffigen Lauf-Vögel dabei nützliche Gegenstände aus dem weichen Erdreich. Ebenfalls neu sind die 'Active Time Events': Auf Knopfdruck verfolgt Ihr in einer Zwischensequenz die aktuellen Erlebnisse der Partymitglieder, die sich gerade nicht in Eurer Nähe befinden.

In puncto Inszenierung setzt Square erneut Maßstäbe: Technisch wie dramaturgisch brillante FMVs weisen die Konkurrenz in ihre Schranken, der facettenreiche Soundtrack verwöhnt mit Synthesizer- und Orchester-Klängen. Zirka 40 Stunden reine Spielzeit erwarten Euch, wobei Ihr nun jederzeit pausieren dürft und so hektisches Suchen nach einem Speicherpunkt entfällt. *cg*

DAS BESTE ZUM SCHLUSS! **Wie schon zu Super-Nintendo-Zeiten gilt auch bei den aktuellen "Final Fantasy"-Folgen: Die dritte ist die Beste. Unübersichtliche Menüführung und langatmige Magie-Effekte gehören der Vergangenheit an, selbst blutige Rollenspiel-Anfänger navigieren problemlos durch die klaren "FF9"-Statistiken. Alteingesessene Fans freuen sich über die Rückkehr zu den phantasievollen Wurzeln der Serie – ausgeflipptem Charakterdesign und fesselnder Story sei dank. Die Abenteuer von Zidane, Vivi & Co. schlagen Euch sofort in ihren Bann, stundenlanges Wandern durch bezaubernde Renderkulissen ist Pflicht. Einziger Nachteil: Selbst im neuen Jahrtausend müsst Ihr Euch immer noch mit nervigen Zufallsbegegnungen herumschlagen. Die schicke Kampfoptik tröstet allerdings darüber hinweg.**

David Mohr

HERSTELLER	Square
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	130 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	86%
Spielspaß	88%

FINAL FANTASY IX
NEW GAME
CONTINUE
© 2000, 2001 SQUARE

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Rollenspielopus mit traumhafter Story und brillanter Technik – dank übersichtlichem Magie-System auch für Einsteiger geeignet.

IT'S A MANIAC — RUMBLE — D — AB 12



Ein schreckliches Geheimnis: In einer unterirdischen Fabrik lässt Königin Bane heimlich roboterartige Schwarzmagier für ihre mächtige Armee herstellen.



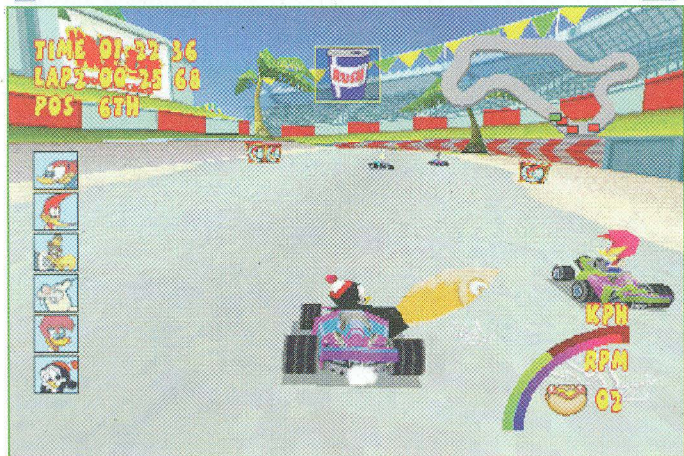
Jetzt reicht´s! Haben Eure Kämpen genug Haue eingesteckt, verfallen sie in den 'Trance'-Zustand und schlagen doppelt stark zurück.

ANDERE VERSIONEN

"Final Fantasy 7" wurde in MAN!AC 12/97 getestet, "Final Fantasy 8" durchleuchteten wir in MAN!AC 10/99. Beide werden hiermit auf 86% abgewertet.

ENTWICKLER: Universal Interactive, USA (www.universalstudios.com)

Woody Woodpecker Racing



Ein Pinguin in Brasilien: Chilly Willy teilt mit seinem Fisch schon mal eine Backpfeife aus, um die Gegner zu bremsen.

Nachdem bereits fast alle bekannten Videospiel- und Cartoon-Helden in Kart-Rennen unterwegs sind, musste Universal tief in die eigene Trickkiste greifen und mit Woody Woodpecker einen Helden der B-Riege ausgraben. Der flippige Specht tritt zusammen mit Kumpanen wie dem kleinen Pinguin Chilly Willy oder dem Walross Wally an und braust in mehreren Fahrzeugkategorien um die Wette. Während Stock Cars gute Allround-Autos sind, eignen sich Karts vor allem für Asphaltpisten; zudem kommen Geländewägen und altmodische Vehikel der 70er-Jahre zum Einsatz. Gemäß dem Cartoon-Vorbild sind die Teilnehmer natürlich keine Verfechter des Fair-Play-Gedanken, sondern beharken sich kräftig mit allerlei Attacken: Ein Standardschlag ist stets verfügbar, weitere Gemeinheiten sammelt Ihr während der Fahrt auf und malträtiert sogleich Eure Konkurrenten damit – egal ob Tomaten, Schnarchbälle oder tückische Reißnägel, alles ist erlaubt, solange es Vorteile bringt.

Im 'Quest'-Modus erspielt Ihr Euch neue Strecken und Fahrer, die Ihr bei Meisterschaften und Einzelrennen einsetzen dürft; zum Training tretet Ihr alleine gegen die Uhr an. Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, duelliert Ihr Euch im Splitscreen. *us*

WAS ZUM KUCKUCK?

Kart-Rasereien gibt es auf der PSone wie Sand am Meer, weshalb ein neuer Titel schon etwas Besonders bieten muss, um noch interessant zu sein. "Woody Woodpecker Racing" ist ein Paradebeispiel für das Gegenteil: Die monotone Optik ist zwar akzeptabel flott, dafür aber polygonarm und klobig. Dazu gesellt sich das fade Design der Strecken, auf denen sich die unterschiedlichen Wagentypen nahezu gleich fahren. Einen Rüffel gibt es zudem für den unausgewogenen Rennablauf, der Euch mit unfairen Gegner nervt – die Konkurrenten ziehen grundsätzlich im Rudel an Euch vorbei. Nachdem auch die Specht-Lizenz niemanden vom Hocker reißt, greift Ihr lieber zu den rundum motivierenderen "Speed Freaks" oder "Crash Team Racing".



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	55%
SOUND	53%

Spielspaß 56%

Fades Kart-Rennen ohne Besonderheiten: 08/15-Optik und unfaire Gegner verleiden die Raserei.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Namco, Japan (www.namco.com)

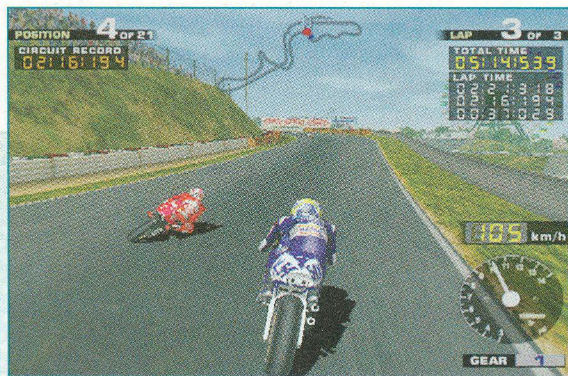
Moto GP

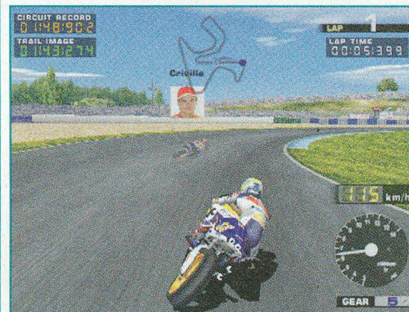
Spielhallen-Profis: *Als Vorbild für "Moto GP" diente Namcos Arcade-Automat "Moto500". Die Hauptentwickler Isao Nakamura und Kazuya Maruyama zeichnen zudem für Spielhallen-Raser wie „Cybercycles" und „Motocross Go!" verantwortlich.*





Riskant: Zu solchen Ausweichmanövern werdet Ihr nur am Beginn eines Rennens gezwungen. Später zieht sich das Gegnerfeld in die Länge.







Keine Frage: Trotz des gewöhnlich durchwachsenen deutschen Wetters erfreut sich der Motorrad-Sport hierzulande großer Anhängerschaft. Sei es der gemütlich cruisende Harley-Fahrer, der gut gefederte MotoCross-Fan oder der im Sattel einer Hayabusa sitzende Speed-Freak. Wer sich vor allem für die letzte Kategorie interessiert, der wird nun von Namco bestens bedient – und das mit umfassender Lizenz:

Als "Moto GP"-Talent beweist Ihr Euch im harten Wettbewerb mit real existierenden Weltklasse-Fahrern auf Original-Kursen: Motegi, Paul Ricard, Jerez, Donington und Suzuka laden zu ausgedehnten Zweirad-Ausflügen ein. Bevor es jedoch auf die Piste geht, wählt Ihr einen der anfangs 20 PS-Träume wie Yamaha YZR500 oder TSR AC50M. Jede Maschine dürft Ihr hinsichtlich Bremsverhalten, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Handhabung individuell verändern – und bei Bedarf auf Memory-Card verewigen. Somit lässt sich Euer hochgezüchtetes Zweirad optimal und dauerhaft auf die jeweilige Strecken-Charakteristik einstellen.

QUALMENDE REIFEN

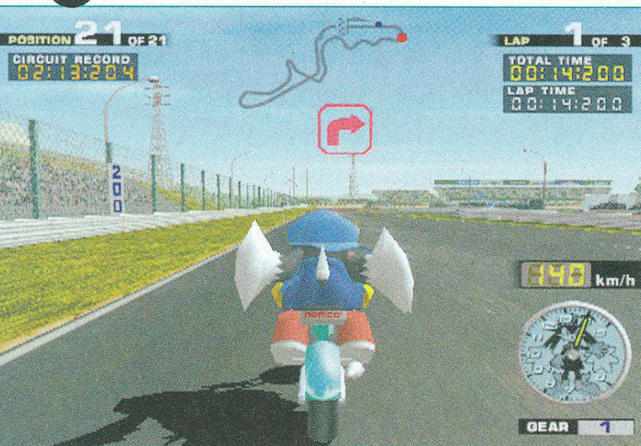
Im Arcade-Modus bestimmt Ihr Art und Dauer des Rennens: So stellt Ihr nicht nur Strecke, Schwierigkeitsgrad und Rundenzahl (2-27) ein, sondern aktiviert auch die Realitätsoption. Doch Vorsicht: Arcade-Rennfahrer haben mit der unnachgiebigen Physik ihre lieben Probleme. Wer hemmungs- und gedankenlos mit Gas und Bremse umgeht, wird unweigerlich mit einem Ausflug ins Kiesbett bestraft. Deshalb solltet Ihr Euch mit jeder Strecke eingehend vertraut machen, bevor Ihr zum Saison-Wettbewerb antretet. Wählt Ihr den leichtesten Schwierigkeitsgrad, verhalten sich nicht nur die Gegner marginal gnädiger, eingeblendete Streckenmarkierungen und Kurvenpfeile geben wichtige Hinweise zu Bremspunkt und Ideallinie.

Nachdem Ihr Euch angemessen vorbereitet habt, beginnt Ihr den Karriere-Modus, an dessen Anfang die Wahl des Rennstalls steht. Doch Ihr solltet beim Unterzeichnen des Vertrags auf das Kleingedruckte achten: Um in der folgenden Saison wieder im selben Team

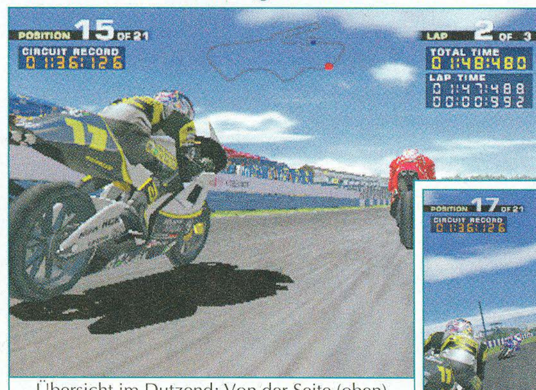
HART AM LIMIT: Für Freunde simulationslastigen Motorrad-Sports ist "Moto GP" die richtige Wahl, vor allem wegen der interessanten Lizenz und der realistischen Fahrphysik. Besonders der Karriere-Modus ist gelungen: Ausgewogene Zielvorgaben beugen ungeliebten Frustmomenten vor. Gerade wegen der exzellenten Steuerung stellt man sich immer wieder gerne der Herausforderung, die Maschinen im Grenzbereich zu halten. Und obwohl sich die Gegner nicht außergewöhnlich aggressiv verhalten, schafft es eine Menge Befriedigung, sich Stück für Stück an ihnen vorbeizuarbeiten. Das Freispielen der Extras hält Euch ebenfalls bei Laune – um die Liste komplett zu machen, müsst Ihr beinahe jeden Meter Asphalt der fünf Kurse perfekt beherrschen. Hier liegt leider auch das Problem von "Moto GP": Habt Ihr die Streckenführung erstmal intus, werden die Rennen schnell zur Routine. Fünf Kurse sind auf Dauer etwas dürftig, zumal die Streckenränder optisch eintönig gehalten sind. So ist "Moto GP" einerseits für eine Spitzen-Simulation zu mager geraten und bietet andererseits Arcade-Rasern nicht den nötigen Geschwindigkeitsrausch. Ambitionierte Zweirad-Fans liegen dennoch nicht falsch.



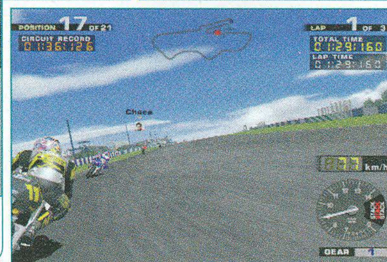
Stephan Freundorfer



Hilfreich: Auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad erhaltet Ihr Anweisungen fürs Kurvenfahren – da hat selbst Klonoa eine Chance auf den Sieg.







Übersicht im Dutzend: Von der Seite (oben) über Weitwinkel bis hin zur Ego-Ansicht – die Palette an Kameraperspektiven ist reichhaltig.



Spektakuläre Replay-Szenen: Namco zieht mit schnellen Schnitten und realistischen Flimmereffekten alle Register.

fahren zu dürfen, müsst Ihr bestimmte Platzierungen in der Gesamtwertung erreichen.
Ein Wettbewerb geht insgesamt über zehn Runden, wobei jede der fünf Strecken zweimal befahren wird – am Saisonende wechselt Ihr bei Bedarf das Team. Je nach persönlichem Erfolg erhaltet Ihr im Verlauf neue Piloten, Fotos der Entwickler oder die Option, Kurse spiegelverkehrt zu befahren. Weitere Belohnungen winken für Rundenrekorde im Zeitrennen: Hier tretet Ihr nicht nur gegen Euren eigenen Ghost an, sondern versenkt auch bekannte Profis.
Einen umfassenden Überblick über die Extras und zu erfüllende Voraussetzungen verschafft Ihr Euch unter einem speziellen Menüpunkt, der zusätzlich mit ein paar Aufgaben aufwartet. Wie bei den "Gran Turismo"-Lizenzprüfungen gilt es, einen bestimmten Streckenabschnitt im Zeitlimit zu bewältigen. Wer dagegen lieber gemütlich mit einem Kumpel auf Motorrad-Tour geht, der wählt den Zwei-Spieler-Modus. Das allerdings ohne forderndes KI-Feld – der Bildrate zuliebe. *sb*



HERSTELLER	Namco
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	81%
Spielspaß	79%

motogp

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Kurzes Vergnügen: Kursarmut und unauffällige Optik trüben die ansonsten fesselnde Zweirad-Simulation.

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Es sind keine Umsetzungen geplant.

ENTWICKLER: Hothouse Creations, England (www.hothouse.org)

Wer wird Millionär



Gottseidank stärkt ein hochgebildetes Publikum Euren Rücken: Dessen Antwort könnt Ihr immer für bare Münze nehmen.



Das Prinzip des Abkupferns erfolgreicher Konzepte gilt nicht nur für Spiele, sondern auch im TV. Nach der Inflation primitiver Talkrunden und Zwangs-WG's tätowierter Exhibitionisten befindet sich gerade die Quizshow-Welle in ihrem Zenit. Die erfolgreichste ist dabei "Wer wird Millionär?" – und wer immer zu behäbig war, sich bei RTL zu bewerben, kommt nun durch 15 richtige Antworten zumindest virtuell an die Million. Als Lizenzprodukt entspricht das Spiel 1:1 der TV-Show, allein Günther Jauch wurde durch die angenehme deutsche Synchronstimme von Tom Selleck ersetzt. Jeweils vier Antworten auf die stetig schwerer werdenden Fragen sind vorgegeben, einmal falsch geraten und die Runde ist vorbei. Seid Ihr Euch nicht sicher, setzt Ihr Eure Joker (50:50, Anruf und Publikum) ein. Während die Fragen nicht vorgelesen werden, ertönt bei Verwendung des Telefon-Jokers gelungene Sprachausgabe. Wie in Realität weiß Euer Helfer am anderen Ende der Leitung aber manchmal nur falschen oder gar keinen Rat. Für mehrere Spieler gibt's die Modi Ausscheidungsrunde (wer stellt am schnellsten die richtige Begriffsreihenfolge auf), Teamplay oder jeder gegen jeden (abwechselnde Beantwortung der Fragen kooperativ oder in Konkurrenz). *sf*

*VON "JEOPARDY" BIS "TRIVIAL PURSUIT", **Quizshows in realer und digitaler Form habe ich schon immer geliebt. Auch "Wer wird Millionär" gibt einem durch teils ultraknackige Fragen genügend Gelegenheit zur selbstgefälligen Klugscheißerei. Was aber fürchterlich nervt, ist die Zähigkeit des Frage-Antwort-Spielchens: Dank all der Kamerafahrten, Musik-Jingles und unnötigen Schwätzereien des Moderators, die sich nicht abbrechen lassen, erledigt Ihr während eineinhalb Stunden Ratespiel nebenbei Euren Wochenendputz. Allerdings kann man dabei den Entwicklern keinen Vorwurf machen – beim TV-Vorbild ist es ja nicht anders. Fans der Show werden wegen der exakten Umsetzung bestens bedient, Trivia-Freunde laden sich lieber ein paar kluge Leute zum Brettspiel ein.***

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	40%
SOUND	64%
Spielspaß	39%

Gelungene und damit todlangweilige 1:1-Umsetzung der TV-Show: Nur für Fans interessant.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Sonic Team, Japan (www.sonicteam.com)

Phantasy Star Online

Kult-Charakter: *Die magenta-haarige Nei ist die Vorzeigeheldin der "Phantasy Star"-Serie: Von Beginn an begleitet sie Held Rolf in "Phantasy Star 2" und unterstützt den Jüngling mit Heilzauber und Klauenhieb. Da sie ein 'Numan', eine genetische Mixtur aus Mensch und Monster ist, wird sie gewöhnlich gemieden, nur Rolf hält zu ihr. Im Climatrol-Center auf Mota be-*



gegnet sie ihrer dunklen Hälfte Neifirst und wird von dieser getötet. Das Neisword ist seither die mächtigste Waffe in den 16Bit-"Phantasy Star"-Spielen. In "Phantasy Star Online" sind die Numans eine der wählbaren Charakterklassen.



Einige der Szenarien sind unglaublich schön: Die Wasserfälle in Ragols Höhlen muss man gesehen haben.

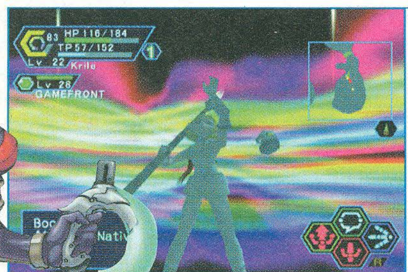


Jede Menge böser Roboter wollen Eurer Heldin an die Wäsche – dank der großen Reichweite ihrer Partisan-Waffe haltet Ihr Euch die lüsternen Blechkameraden vom Leib.



Seit 1994 war es ruhig um Segas Vorzeige-Rollenspiel: Hatte "Phantasy Star" der etablierten "Final Fantasy"-Serie zu 8- und 16-Bit-Zeiten noch ordentlich Konkurrenz gemacht, schien nach Teil 4 endgültig Schluss zu sein. Gerüchte um eine Saturn-exklusive Fortsetzung erwiesen sich als Ente: Das von Fans ersehnte "Phantasy Earth" entpuppte sich als ein Strategiespiel namens "Terra Phantastica", das in Sachen Story wie Qualität nichts mit der legendären Rollenspiel-Serie gemein hatte. Doch für sein bisher ambitioniertestes Online-Projekt erweckte Sega die Serie aus dem Dornröschen-Schlaf.

Nach der Zerstörung des Planeten Palm (so geschehen in "Phantasy Star 2") wurden die Flüchtlinge über den ganzen Weltraum versprengt: Während ein Teil nach neuen Lebensräumen suchte ("Phantasy Star 3"), hatten andere schon einen adäquaten Planeten im Visier: Das grüne Paradies Ragol schien ideal für die Besiedelung. Ein Scoutschiff – die Pioneer 1 – wurde voraus geschickt, um eine Basis zu errichten, der Großteil der Flüchtlinge folgt nun, sieben Jahre später, an Bord der Pioneer 2. Doch etwas geht schief: Bei der Kontaktaufnahme mit dem Hauptquartier auf Ragol erschüttert eine gewaltige Explosion den Planeten, sämtlicher Kontakt zu den Siedlern ist abgebrochen. Um das Schicksal der Pioniere zu lösen, werden Söldner auf den Planeten geschickt – und Ihr seid einer davon.





Werdet ihr zu oft von den Monstern getroffen, lädt sich die Energieleiste eures Mags auf und ihr könnt eine besonders starke Attacke starten.

WIE SIEHT EIN HELD AUS?

Nach dem Intro kommt ihr direkt zur Charaktergenerierung. Hier habt Ihr die Wahl aus neun verschiedenen Klassen: Vom mächtigen Androiden-Ranger bis zur zierlichen Zauberin ist alles vertreten, was Monstern Angst einjagt. Doch Ihr legt nicht nur Klasse und Namen fest: Gesicht, Frisur, Kleidung, Haarfarbe und Statur bestimmt Ihr nach Belieben – bei dem großen Angebot an Attributen wird jeder seinen individuellen Helden finden. Hat euer Schützling einen Namen,

Kleine Waffenkunde

Um auf Ragol zu bestehen, solltet Ihr die Vor- und Nachteile der verschiedenen Waffentypen kennen: Wir stellen Euch fünf nützliche Mordwerkzeuge vor, die von der Hunter-Klasse bevorzugt werden.



SWORD: Die riesige Laserklinge besticht durch große Reichweite und die Eigenschaft, gleich mehrere Gegner gleichzeitig zu treffen. Da das mächtige Schwert auch großen Schaden anrichtet, ist es eine ideale Allround-Waffe. Leider etwas langsam.



PARTISAN: Der größte Vorteil ist die Reichweite und die Möglichkeit, mehrere Gegner auf einmal zu treffen – ideal für schwache Spieler, die mit einer starken Party unterwegs sind: Trefft die Gegner aus sicherer Entfernung und sackt dafür die Punkte ein.



BUSTER: Dieses Gerät richtet dicken Schaden an: Zwar ist die Reichweite begrenzt und Ihr trefft immer nur einen Gegner, dafür zieht das rosa Lichtschwert den Monstern ordentlich Energie ab – selbst der Obermotz hat vor dieser Klinge Respekt.



HANDGUN: Diese Feuerwaffe verbindet mittleren Schaden mit extrem großer Reichweite: Wollt Ihr Gegner wie die giftspritzenden 'Poison Lilies' oder die fiesen 'Nano Dragons' aufs Korn nehmen, sind Handguns die beste Wahl: Aus sicherer Entfernung pustet Ihr den Biestern das Lebenslicht aus. Für den Nahkampf ist die Waffe dagegen ungeeignet – führt zu Eurer Sicherheit stets eine weitere Waffe mit!



DAGGER: Wahrscheinlich die am meisten unterschätzte Waffe in "Phantasy Star Online". Zwar ist die Reichweite extrem gering und der angerichtete Schaden nur unterdurchschnittlich, dafür treffen die kleinen Energieklingen jeden Gegner zweimal! Eine erfolgreiche Kombo entspricht daher gleich sechs Treffern! So werdet Ihr selbst mit dicken Bossen wie dem Minenroboter aus Level 3 fertig – steter Tropfen höhlt eben den Stein.

Boomas sind lediglich besseres Kanonenfutter und willige Erfahrungsspender – in Rudeln können sie dennoch gefährlich werden.

Wabernde Lavaströme in den Höhlen und spiegelnde Böden in den Minen sind grafische Leckerbissen.

geht es auch schon los. Spielt Ihr offline, gelangt Ihr direkt auf das Promenadendeck der Pioneer 2. Neben diversen Geschäften, einem Depot, in dem Ihr später Euren Besitz lagert, und dem Krankenhaus, befindet sich dort auch die 'Hunters Guild', in der Ihr Aufträge annehmen könnt. Über einen Teleporter betretet Ihr die idyllischen Wälder von Ragol. In Echtzeit metzelt sich Euer Held unter Einsatz mächtiger Kombos und Technikattacken durch die dortige Flora und Fauna, immer auf der Suche nach Waffen, Items und Erfahrungspunkten.

EINE NEUE DIMENSION

Richtig interessant wird "Phantasy Star Online" aber erst im Online-Modus: Nachdem Ihr euch per Modem in der Dreamarena eingewählt habt, betretet Ihr die Lounge: Hier erhaltet ihr Zugang zu den verschiedenen Servern in Form von Raumschiffen. In unserer Testversion standen drei zur Verfügung: Die japanische 'Io', die amerikanische 'Bianca' und die europäische 'Dione'. Die Schiffe sind in 16 Räume, die sogenannten Blocks, aufgeteilt. Per X-Knopf erfahrt Ihr, wie gut besucht ein Block ist. Habt Ihr Euch

Die Höhlen von Ragol sind euer zweites Ziel: Neben der berauschenden Optik erwarten Euch klingen-bewehrte Feinde und Gift-verspritzende Pflanzen.

SIEG AUF DER GANZEN LINIE: **Die PC-Domäne 'Online-Rollenspiel' ist gefallen: "Phantasy Star Online" glänzt mit hervorragender Spielbarkeit und tonnenweise Items. Auch grafisch zeigt sich das RPG von der Sonnenseite: Üppige Landschaften, flüssige Animationen und detaillierte Charaktere erfreuen Euer Auge. Die melodiöse Musik hält sich angenehm im Hintergrund und zieht bei Feindkontakt an. Spielerische Abwechslung bieten die neun Klassen dank ihrer individuellen Techniken und Fähigkeiten; der einzige Mangel ist die dünne Story: Überraschende Wendungen gibt es nicht, zu mehr als einem Rahmen für das Online-Erlebnis taugt die Geschichte nicht. Ist das Hack&Slay-lastige Spielprinzip im Offline-Modus schon motivierend, werdet Ihr im Netz in neue Spielspaß-Dimensionen entführt: Es ist schlicht faszinierend und herausfordernd, sich mit Spielern aus aller Welt durch Ragols Kavernen zu kämpfen – ohne Teamwork kommt Ihr nicht weit, notorische Einzelgänger sind nicht gefragt. Gegenstände tauschen, knüppelharte Bosse bezwingen, oder sich einfach nur unterhalten – alles ist möglich. Schön, dass Sega endlich sein Online-Versprechen wahr gemacht hat...**

Colin Gäbel

ANDERE VERSIONEN

Die Vorgänger sind auf Mega Drive und Master System erschienen, in Japan existiert eine Saturn-Collection mit allen vier Teilen. Auch auf Game Gear und Mega CD gibt es "Phantasy Star"-Ableger.

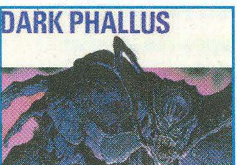


Nimm das, du Mistvieh! Einem Schlag mit dem 'Buster' hat ein einfacher 'Evil Shark' nicht viel entgegenzusetzen.



In der Lounge treffen sich die Spieler zum geselligen Plausch und um sich in Teams zu formieren.

Der Endgegner:
Der "Phantasy Star"-Oberbösewicht hat viele Namen: In Teil 1 und "PSO" hört er auf Dark Falz, in den 16Bit-Spielen auf Dark Force. In Japan klingt sein Name eher ordinär: Hier ist er als Dark Phallus bekannt.



für Schiff und Block entschieden, steht Ihr sofort mitten im Leben: Zahlreiche Spieler treffen sich in der Lounge, tauschen Items und bilden maximal vier Mann große Parties. Habt Ihr eine Truppe beisammen, eröffnet Ihr flugs an einem Terminal ein neues Spiel (das auf Wunsch für weitere Mitspieler per Passwort geschlossen werden kann) oder schließt Euch einer bereits bestehenden Runde an. Unterhaltungen werden per Tastatur geführt, wichtige Phrasen könnt Ihr auf das Steuerkreuz und die F-Tasten des Keyboards legen. Der Clou dabei: Einfache Satzkonstruktionen übersetzt das Spiel synchron – Verständigungsprobleme gehören der Vergangenheit an.

DAS ABENTEUER RUFT

Vier große Areale wollen erforscht werden: Die Wälder von Ragol, verschachtelte Höhlensysteme, hochtechnisierte Minenanlagen und uralte Ruinen. Jedes dieser Gebiete ist in grafisch völlig verschiedene Abschnitte unterteilt. Über ein Portal-Item könnt Ihr auf die Pioneer 2 zurückkehren, um gefundene Gegenstände zu verscherbeln und Euer Geld auf die Bank zu bringen. Werdet ihr von den Monstern erledigt, seid Ihr nämlich Eure Börse los – samt Eurer momentanen Waffe. Allerdings ist das kein Grund zu verzagen: Beim nächsten Besuch auf Ragol liegen die Gegenstände da, wo Ihr das letzte Mal versagt habt. Natürlich solltet Ihr aufpassen, dass gierige Mitspieler sich nicht daran vergreifen...



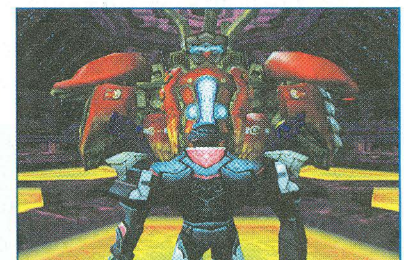




"Phantasy Star"-typisch erwarten Euch neben lauschigen Wiesen auch kühle Techno-Dungeons

Eine besondere Bedeutung kommt Eurem Mag zu, einem kleinen Metallgerät, dass hinter Eurem Charakter her schwebt. Euren anfangs unscheinbaren Begleiter könnt Ihr in kurzen Abständen mit Gegenständen füttern, um seinen Level zu verbessern. So lernt er mit der Zeit die sog. Photon-Blasts: Werdet Ihr oft von den Gegnern getroffen, lädt sich der Mag auf, und Ihr könnt eine vernichtende Photonenattacke auslösen. Deren Stärke wird bestimmt durch das Level Eures Begleiters. Auch sein Aussehen verändert sich: Von der kleinen Metallsphäre bis zu chromblitzenden Schwingen reicht das Spektrum – selbst fliegende Augen wurden schon entdeckt!

Habt Ihr mit einem hochgezüchteten Charakter dem finalen Boss nach hartem Kampf den Garaus gemacht, ist das Spiel noch lange nicht vorbei: Ähnlich wie bei den Square-Klassikern "Vagrant Story" und "Chrono Trigger" kann sich Euer Held in ein weiteres Abenteuer stürzen – alle Gegenstände und Erfahrungspunkte bleiben erhalten, jedoch zieht der Schwierigkeitsgrad ordentlich an. Dafür gibt es jede Menge neue Waffen sowie Items, und das Monstermetzeln bringt Euch mehr Erfahrung. *tn*


Aug in Aug stehen sich ein Party-Kollege und der dritte Boss gegenüber – dank Teamarbeit ist der Koloss schnell besiegt.


Im Team metzelt´s sich besser: Alle am Kampf Beteiligten bekommen Erfahrungspunkte.

HERSTELLER **Sega**
SYSTEM **Dreamcast**
ZIRKA-PREIS **100 Mark**
GRAFIK **84%** SOUND **79%**

Spielspaß **91%**

PHANTASY STAR ONLINE

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Spektakuläres Multiplayer-RPG: Im Offline-Modus spaßig, online mit Gebühren-verschlingendem Suchtpotential.

IT'S A MANIAC!

60Hz AB 12

ENTWICKLER: Universal Interactive, USA (www.Konami.com)

The Grinch





'Wir haben dich sooo lieb!' Den Grinch kosten solch' herzliche Umarmungen allerdings Lebensenergie.

Wie in der PSone-Fassung seid Ihr in Gestalt des grünen Fabelwesens auf der Suche nach verschollenen Konstruktionsplänen, mit deren Hilfe sich Goodies wie Ferngläser oder Raketenrucksäcke herstellen lassen. Auf der Jagd nach den unzähligen Planteilen erforscht Ihr vier umfangreiche 3D-Welten, in denen Ihr eine ganze Liste Aufgaben erfüllt. So zerstört Ihr sämtliche Schneemänner in Whostadt, lasst im Whowald alle Christbäume vertrocknen und lockt von der Müllkippe Ratten in das Haus des Bürgermeisters. Via Digi-Kreuz wechselt Ihr in die Gestalt Eures treuen Hundes Max, der dank seiner Größe auch durch schmale Spalten passt und so neue Levelbereiche erschließt.

Dank einer flüssigeren Optik ohne grobe Pop-Ups macht "The Grinch" nun eine bessere Figur als auf der PSone. Levelaufbau sowie Spielablauf sind identisch und fesseln dank origineller Aufgaben. Ein Fest für Abenteuer-Fans, die sich vor kindlicher Optik nicht scheuen. *os*

HERSTELLER: Universal
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 69% **SOUND:** 80%

Spielspaß 79%

Gelungene Filmumsetzung: Der Adventure/Hüpfspiel-Mix motiviert mit kniffligen Rätseln und spaßigen Texten.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

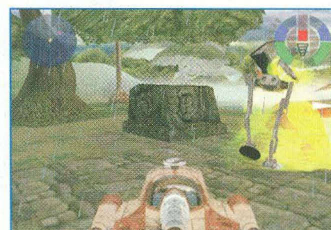
ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Umsetzung wurde in MAN!AC 1/2001 mit 78% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Luxoflux, USA (www.luxoflux.com)

Star Wars Demolition



Der fette "Star Wars"-Riesenwurm Jabba the Hut ist bekannt für seine Wettleidenschaft, so veranstaltet er tödliche 'Demolition'-Wettbewerbe, in denen sich wagemutige Teilnehmer in weitläufigen 3D-Arenen eliminieren. Allein oder mit bis zu drei Kumpels steigt Ihr in bekannte 'Star Wars'-Vehikel und braust über die zerklüfteten Oberflächen von acht Planeten. Eure Widersacher zerlegt Ihr via Laser und aufsammelbaren Sekundärwaffen wie Raketenwerfer oder Torpedos. Haltet Ihr die Feuertaste gedrückt, werden verschiedene Aufladestufen aktiviert. So löst Ihr verheerende Detonationen aus, die Feinde im Nu vernichten. "Star Wars Demolition" krankt trotz besserer und flüssiger Optik an denselben Schwächen wie die PSone-Version: Die hakelige Steuerung macht exakte Manöver zur Qual und das stupide Geballere mit öden Waffen langweilt ab der ersten Minute. *os*



Ungleiches Duell: Mit Eurem Landspeeder müsst Ihr gegen den dick gepanzerten AT-ST antreten.

HERSTELLER: LucasArts
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 51% **SOUND:** 75%

Spielspaß 39%

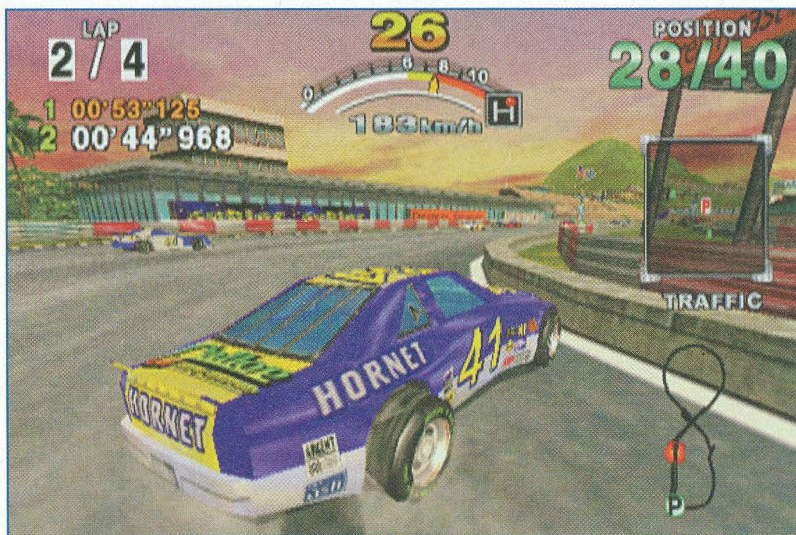
"Star Wars" zum Abgewöhnen: Die fade Optik und die verkorkste Steuerung schocken selbst gestählte Jedis.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

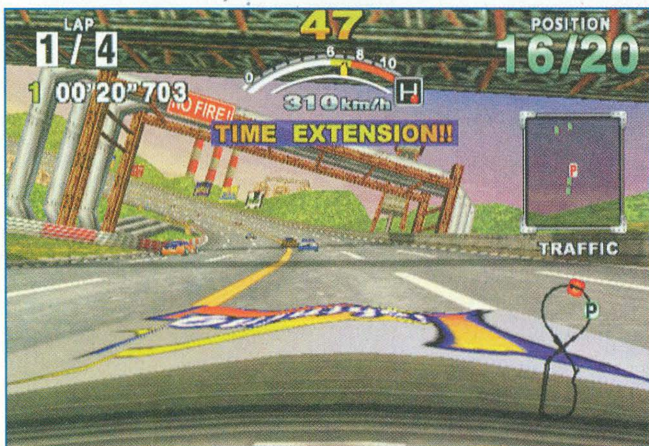
ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Umsetzung wurde in MAN!AC 2/2001 mit 39% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: GENKI, JAPAN (WWW.SEGA.DE)

Daytona USA 2001



Hier zeigt sich der wahre "Daytona"-Könner: Mit knapp 200 Stundenkilometern slidet Ihr nach einiger Übungszeit spektakulär durch die Kurven.



"Daytona USA 2001" fährt sich aus der Innenperspektive hervorragend. Optional dürft Ihr die Motorhaube auch ausblenden.

***Mit unserer Testversion** waren Internet-Duelle leider nicht möglich. Sobald wir Erfahrungen mit dem Online-Modus gemacht haben, werden wir Euch darüber berichten. Auf die Wertung hat die Internet-Option allerdings keinen Einfluss, da "Daytona USA 2001" primär ein 'Nicht-Online'-Spiel ist.*



Kaum ein Arcade-Racer übt heutzutage noch eine solche Faszination aus wie Segas "Daytona USA". Leider blieb dem brillanten Rennspiel eine adäquate Heimumsetzung verwehrt: Sowohl "Daytona USA" wie auch "Daytona USA CCE" konnten den optischen Zauber des Originals nicht auf die 32-Bit-Konsole Saturn retten. Sieben Jahre nach der Veröffentlichung des Automaten steht mit "Daytona USA 2001" nun die dritte Auflage am Dreamcast-Start.

HIGHWAY TO HELL

Zu Beginn stehen Euch vier aufgemotzte Stock-Cars zur Verfügung. Alle Fahrzeuge unterscheiden sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Grip – trefft Eure Entscheidung also mit Bedacht. Denn auf den insgesamt acht Strecken werdet Ihr mit zahlreichen Top-Speed-Geraden, Haarnadelkurven und anderen Schikanen malträtiert. Neben den drei 'Ur-Kursen' (Three Seven Speedway, Dinosaur Canyon, Sea-Side Street Galaxy), findet Ihr zwei dezent überarbeitete Pisten aus "Daytona USA CCE" (Desert City, National Park Speedway) sowie drei neu designte Rundkurse (Circuit Pixie, Rin Rin Rink, Mermaid Lake). Das neue Strecken-Trio fügt sich hervorragend in die altbekannte "Daytona"-Linie ein: Bunte Randbebauung, mehrspurige Asphaltbänder, spektakuläre Steilkurven und atemberaubende Gefälle mischen sich zu einem herausfordernden Rennerlebnis. Zahlreiche Landmarken wie Riesenräder, Hängebrücken, Industrieanlagen, Raketenabschussrampen oder Felsmassive verwöhnen dabei nicht nur das Auge, sie erleichtern auch die Orientierung.



Auf der simplen Oval-Piste zählt allein Geschwindigkeit und Konzentration. Fahrfehler oder Rempler sind hier fatal.

SCHLEUDERTRAUMA

Für den erfolgreichen Stock-Car-Piloten ist es unerlässlich, mit qualmenden Reifen durch die Kurven zu donnern – "Daytona USA 2001" bildet da keine Ausnahme. Mit gezieltem Einsatz von Gas und Bremse schleudert Ihr die schwerfälligen Boliden millimetergenau durch engste Kehren. Da die Lenkbewegungen in der Grundeinstellung sehr sensibel übertragen werden, benötigt Ihr dafür allerdings einige Übungsrunden. Wer







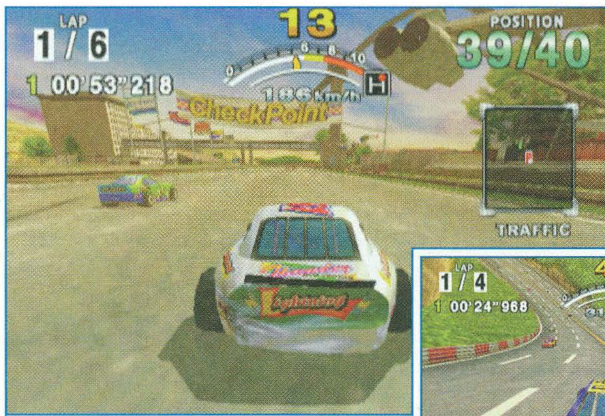


In den in blau gehaltenen Menüs legt Ihr u.a. Wagen- und Streckentyp fest. Im Replay-Modus dürft Ihr dramatische Unfälle bestaunen.





ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



Auf dem Traffic-Radar erspäht Ihr direkt neben Euch fahrende Konkurrenten



Die berühmte Sonic-Kurve: Lasst Euch von Segas Maskottchen in der Kehre nicht ablenken!



Das wollen wir in "Daytona" sehen: superbreite Asphaltmonster mit Steilkurven und dramatischem Gefälle.

trotzdem nicht zurecht kommt, kalibriert im Optionsmenü Joystick oder Lenkrad nach seinem Geschmack. Darüber hinaus dürft Ihr vor jedem Rennen die Art der Bereifung, Teilnehmerzahl (bis maximal 40 Fahrzeuge) und Kursverlauf festlegen. Bei letzterer Option wählt Ihr zwischen 'normal', 'gespiegelt', 'rückwärts' oder 'gespiegelt rückwärts', was die niedrige Streckenzahl deutlich aufwertet. Entscheidet Ihr Euch z.B. für 'rückwärts gespiegelt', dann richten sich (im Gegensatz zu vielen anderen Genre-Vertretern) Kurvenmarkierungen automatisch korrekt aus – äußerst praktisch!

ALLES DRIN, ALLES DRAN

In "Daytona USA 2001" dürft Ihr Euer Drift-Können in insgesamt fünf Spielmodi unter Beweis stellen: Im 'Time Attack' rast Ihr ohne Konkurrenten gegen die Uhr, für herausragende Leistungen winken nicht nur der Eintrag in die Highscore-Liste, sondern auch diverse Bonus-Fahrzeuge. Der 'Single Race'-Modus bietet Euch dagegen nervenzerreißende Duelle mit bis zu 39 weiteren Fahrern – hier zählt neben einer guten Zeit vor allem die Platzierung. Das gleiche Bild in der Königsdisziplin 'Championship': In verschiedenen Klassen tretet Ihr nacheinander auf vier Kursen an. Je nach Endposition erhaltet Ihr dabei Ranglistenpunkte – nur wenn Ihr nach dem letzten Rennen unter den ersten Drei liegt, öffnet sich die nächsthöhere Liga. Um die Angelegenheit etwas einfacher zu gestalten, dürft Ihr vor jedem Start Euer Fahrzeug aufs Neue bestimmen. Im 'VS Battle' donnert Ihr schließlich mit einem Freund im Splitscreen um die Wette. Besonders erfreulich: Auf Wunsch aktiviert Ihr acht zusätzliche CPU-Konkurrenten, die Euch das Leben schwer machen. Abgerundet wird das Spektakel durch eine Internet-Option (siehe Randspalte). *os*

Anmerkung: Unser Test beruht auf der finalen NTSC-Version. Eigentlich sollte die PAL-Umsetzung rechtzeitig zum Redaktionsschluss eintreffen, überraschenderweise hat sich die Veröffentlichung von "Daytona USA 2001" jedoch um einige Wochen verschoben. Diverse Gerüchte, der Arcade-Renner würde in Europa nicht mehr erscheinen, konnte Sega Deutschland weder bestätigen noch verneinen. Sollte der Titel tatsächlich nicht veröffentlicht werden oder sich die PAL-Version wesentlich von der getesteten Fassung unterscheiden, werden wir Euch darüber informieren.

Für die Entwicklung

von "Daytona USA 2001" zeichnet überraschenderweise die japanische Firma Genki verantwortlich. Diese haben bereits mit der gelungenen Umsetzung des Prügel-Hits "Virtua Fighter 3tb" (die peinliche PAL-Konvertierung mal außen vorgelassen) zum Start des Dreamcasts ihr Programmier-Können eindrucksvoll unter Beweis gestellt.


Die Heimversion von Segas Prügler "Virtua Fighter 3tb" stammte ebenfalls von Genki



"DAYTONA USA"-FANS MUSSTEN SICH LANGE GEDULDEN, erst knapp sieben Jahre nach dem Debüt des Spielhallen-Automaten hat's mit der perfekten Konvertierung für ein Sega-Heimsystem geklappt. Vor allem die superflüssige, hochauflösende Optik mit uneingeschränkter Fernsicht hat mich gehörig beeindruckt: 40 schmucke Fahrzeuge rauschen mit einer Höllengeschwindigkeit über die weitläufigen Pisten – da kommt pures Arcade-Feeling auf! Dass das Stock-Car-Spektakel die visuelle Brillanz eines "Metropolis Street Racer" (in puncto Texturen und Details) nicht ganz erreicht, kann ich leicht verschmerzen: Im Ausgleich bekomme ich ein erheblich intensiveres Rennerlebnis. Komplettiert wird der hervorragende Gesamteindruck durch den genialen Zweispieler-Modus, der alle anderen Konkurrenten vor Neid erblassen lässt. Leider habt Ihr den Racer relativ schnell durchgezockt und alles gesehen – die Langzeitmotivation eines "Gran Turismo" dürft Ihr nicht erwarten. Und lasst Euch von der anfangs ungewöhnlich sensiblen Steuerung nicht abschrecken: "Daytona USA 2001" ist nach einer gewissen Eingewöhnungsphase die perfekte Rennunterhaltung für zwischendurch!


Oliver Schultes



Ohne Fehl und Tadel: Der Zweispieler-Modus überzeugt mit zusätzlichen CPU-Gegnern und flüssigem Scrolling.



Geschwindigkeits-Overkill: Mit 300 Sachen donnert Ihr auf dem Sea-Side-Street-Galaxy-Kurs an massiven Betonpfeilern vorbei. Der kleinste Lenkfehler provoziert einen spektakulären Unfall.

DAYTONA USA 2001

Spielspaß 86%

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	78%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Exzellente Arcade-Raserei mit fehlerfreier Optik und perfektem Driftverhalten. Zum Überflieger fehlt nur etwas mehr Umfang.



60Hz RUMBLE @ D AB 6

ENTWICKLER: Cri, Japan (www.cravegames.com)

Surf Rocket Racer

Dreamcast-Fans

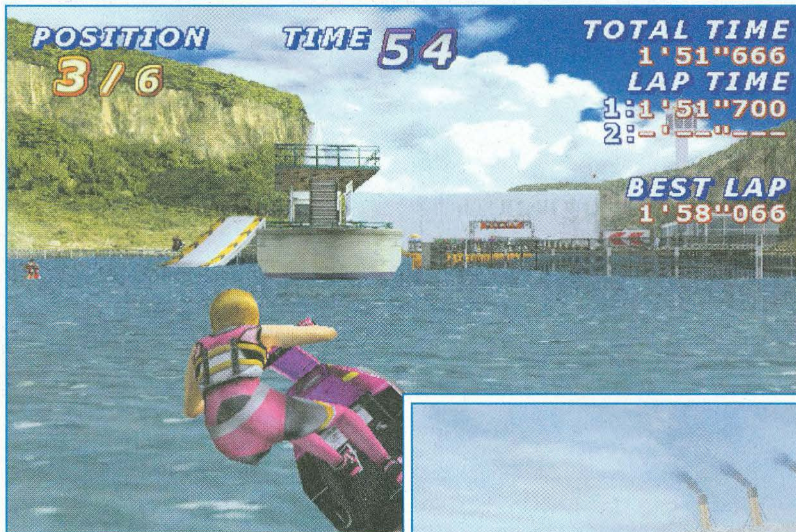
werden sich schon häufiger gefragt haben, warum in jedem zweiten Spiel für die Sega-Konsole Logo und Copyright-Angaben des Entwicklers CRI auftauchen. Das japanische Soft-





Diese Logos kennt der Dreamcast-Spieler: CRI entwickelt neben Spielen auch Tools.

warehaus, dessen vollständiger Name 'CSK Research Institute' lautet, hat für den Dreamcast zwei Tools geschrieben, die von etlichen Entwicklern genutzt werden. "MPEG Sofdec" dient der Dekomprimierung und Darstellung von FMVs, "CRI ADX" ist ein Hilfsprogramm zur Ausgabe von Audio-Tracks. Schon für Segas Saturn programmierte CRI grundlegende Software und Entwickler-Tools. Zusätzlich zur Programmierung von grundlegender Software versucht man sich auch an Spielen – jüngstes CRI-Produkt vor "Surf Rocket Racer" war die Flugsimulation "Aerowings 2" (MAN!AC 2/2001).



Mit 150 km/h an den Niagara-Fällen vorbei: Natürliche und künstliche Rampen bringen Abwechslung in die Raserei.



Geübtere Jet-Ski-Fahrer wählen den unübersichtlicheren Ego-Modus für ein besseres Geschwindigkeitsgefühl



Großer Scherz am Rande: Am Nordpol macht Ihr nicht nur Begegnungen mit Eisschollen, sondern trefft auch auf die Titanic.



Während der Sega-Fan den Asphalt vor lauter Rennspielen nicht mehr sieht, gibt es auf den Dreamcast-Wasserstraßen noch jede Menge Platz. So dümpelt seit gut einem Jahr Midways Schnellboot-Simulation "Hydro Thunder" einsam in den 128-Bit-Gewässern vor sich hin. Mit "Surf Rocket Racer" umgeht nun auch der japanische Entwickler Cri den Stau – und schickt Euch auf Jet Skiern in die schönsten Feuchtgebiete der Erde.

Bevor Ihr allerdings die braunen Fluten des Amazonas durchpflügt, an den tropischen Stränden der Bahamas vorbeizischt oder Eisschollen in der Arktis umschifft, wählt Ihr erst einen von sechs Athleten samt individuellem Gefährt. Fünf Attribute, von Beschleunigung bis Grip, bestimmen merklich deren Eigenschaften und damit den Anspruch an Euer Können. Dieses stellt Ihr in vier verschiedenen Modi unter Beweis: In der dreistufigen Meisterschaft rast Ihr auf insgesamt dreizehn Rundkursen gegen fünf CPU-Konkurrenten und die Uhr. Die knappe Zeitreserve frischt Ihr durch Passieren von Checkpoints auf, Sprünge über Rampen bringen jeweils fünf Bonus-Sekunden oder befördern Euch zu einer versteckten Abkürzung. Die Steuerung während der Rennen könnte nicht einfacher sein: Gebt Vollgas und achtet bei Sprüngen auf Euer Gleichgewicht, damit Ihr in der Luft nicht wegkippt und Euch in Folge wieder mühsam auf Euer Gefährt ziehen müsst – das war's auch schon.

Finessen wie Salto, Seitwärtsrolle oder Hüpfer werden Euch erst in zwei exklusiveren Spielvarianten abverlangt. Bei 'Tricks & Techniques' versucht Ihr Euch an einer Reihe Spezialaufgaben: So nehmt Ihr am Weit- und Zielspringen über die Niagarafälle teil, absolviert innerhalb einer Zeitbegrenzung eine Anzahl Rollen und Saltos oder bugsiert in einer Arena einen überdimensionierten Wasserball für eine Handvoll Zähler durch Tore.

Der Modus 'Hazards & Obstacles' lässt Euch dagegen solo auf den bekannten Strecken antreten. Während die Uhr tickt, erfüllt Ihr über die Zerstörung treibender Ballons eine festgelegte Punktevorgabe.

Wie bei gewöhnlichen Straßen-Rasern darf natürlich auch ein 'Time Attack' nicht fehlen, ebenso ist ein Splitscreen-Modus geboten, in dem Ihr gegen einen menschlichen Fahrer antretet. Wie so oft müsst Ihr dabei vollständig auf ein CPU-Feld verzichten, dafür bleibt die Bildrate stabil. *sf*

"WAVE RACE" OHNE WELLEN – diese Assoziation gaben ein paar oberschlaue Kollegen bei einem kurzen Blick auf den Bildschirm zum Besten. Ganz stimmt der Spruch nicht: Bei CRIs Jet-Ski-Rennen gibt's natürlich Wellen, die sogar physikalisch korrekt Euren Untersatz beeinflussen. Allerdings bringt die Grafik wegen der Abwesenheit von Effekten wie spritzender Gischt oder schäumendem Wasser sehr wenig feucht-fröhliches Fahrgefühl rüber. Schade, denn an sich ist das Hochgeschwindigkeits-Wellenreiten ein spaßiger Zeitvertreib: Eine stattliche Zahl Kurse in hübschen Szenarien, vielfältige Zusatzprüfungen abseits des Renngeschehens und freischaltbare Secrets machen Laune. Profis sollten sich jedoch in Acht nehmen: Die mäßig agierenden CPU-Fahrer sind nie eine echte Herausforderung für Euch.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Crave
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	95%
Spielspaß	66%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

SURF ROCKET RACERS
PRESS START BUTTON
©2000 CRI

Actionlastiges Motor-Wellenreiten mit ausreichend Kursen und Modi, aber durchschnittlicher Optik und KI.

AB 6





Habt Ihr Rennen und Spezialaufgaben (rechts: Ballonjagd) siegreich beendet, bekommt Ihr eine Ente als Gefährt.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Titus, Frankreich (www.titusgames.com)

Virtual Kasparov

Das russische Schachgenie Kasparov kommt nun auch zu virtuellen Ehren: Eine umfangreiche Biographie, Interviews (mit deutschen Untertiteln) und kommentierte Partien dokumentieren die Ausnahmestellung des Schachmeisters. Neben diesen Bonusinfos erhaltet Ihr mit "Virtual Kasparov" eine vollwertige Schachsimulation. Aus der klassischen 2D- oder der plastischeren 3D-Ansicht tretet Ihr gegen einen realen bzw. CPU-Gegner an – in diversen Optionsmenüs konfiguriert Ihr Spielstärke und Charaktermerkmale des KI-Herausforderers. Seid Ihr mit den Regeln nicht vertraut, sorgt ein Tutorial


Ansichtssache: Die sowieso schon unübersichtliche 3D-Perspektive lässt sich weder drehen noch kippen.

für schnelle Lernerfolge. Im Vergleich zu "Chessmaster 2" bietet "Virtual Kasparov" wenig Optionen und lieblose Optik. Die Spielstärke gewährt Anfängern wie Profis genügend Ansporn bzw. Erfolgserlebnisse. Echte Schachfans greifen jedoch weiterhin zum guten alten Brett. *os*

HERSTELLER: Titus
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 32% SOUND: 41%

Spielspaß **54%**

Schachsimulation mit großem Namen: Optionsarmut und biedere Grafik langweilen nach kurzer Zeit.

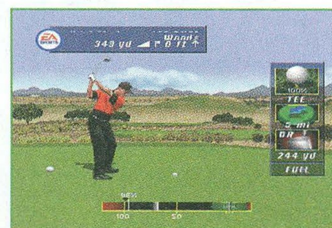
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: EA Sports, Kanada (www.easports.com)

Tiger Woods 2001

Beim alljährlichen Update-Rundumschlag von EA darf "Tiger Woods PGA Tour Golf" nicht fehlen – und diesmal sind auch echte Neuerungen zu erkennen. Stolze sechs Kurse stehen zur Wahl, allerdings sind fünf davon bereits aus der 2000er-Fassung bekannt. Das Bildschirm-Layout wurde etwas nüchterner, aber dafür handlicher gestaltet; genaue Schläge gelingen nun leichter. Auch die Umgebungsgrafik bekam eine Überholung verpasst: Zugunsten einer spürbar flüssigeren Ballflugdarstellung wurde auf einige Umgebungsdetails verzichtet – ein dankenswerter Kompromiss. Nur bei


Schlicht, aber effektiv: Der simple Schlagbalken am unteren Bildrand gewährt Euch genaue Kontrolle.

der Spieleranimation hätte man sich noch eine Verbesserung gewünscht. An Modi findet Ihr die gewohnten Kurzspielvarianten sowie die opulente (und langwierige) Tour. Wer ein ordentliches Golfspiel sucht, findet mit Tigers 2001-Auftritt einen lohnenswerten Titel. *us*

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 66% SOUND: 51%

Spielspaß **76%**

Sinnvoll verbessertes Golf-Update: Ein neuer Kurs, flotte Grafik und gute Handhabung gefallen.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MANIAC 7/2000 mit 73% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Microids, Frankreich (www.microids.com)

The Mission

Zum ersten Mal in der Historie basiert ein Videospiel auf einem TV-Spot: Angelehnt an die Euro-2000-Nike-Werbung erwehrt Ihr Euch mit neun Fußballstars Horden finsterer Ninjas. Allerdings verprügelt Ihr die pixeligen Knilche nicht, sondern erledigt sie mit typischen Aktionen der Profisportler: Grätschen und wuchtige Treffer mit dem Leder führen zu Energie- und Lebensverlust der Feinde. An der Kraft Eurer Spieler, von denen Ihr je zwei in ein Level mitnehmt, zehren neben unfairen Ninjafouls auch Laserstrahlen oder Giftdämpfe. Euer Sportgerät nutzt Ihr übrigens nicht nur als Verteidigungswerkzeug, sondern auch zum Deaktivieren von Barrieren – glücklicherweise


Spielt Ihr solo, steuert die CPU den Teamkameraden. Die miese Kamera befördert ihn allerdings oft ins Aus.

erfolgt das Zielen halbautomatisch, sodass Geschicklichkeit hauptsächlich bei der Bestimmung von Schussart und -stärke gefragt ist. Die interessante Idee verliert durch die Ausführung auf Kreisliganiveau jeglichen Reiz: Fade Levelarchitektur, üble Kameraführung, hässliche Grafik, eintöniges Technogewummer und hakelige Steuerung nerven mehr als 'ran'-Werbepausen. *sf*

HERSTELLER: Microids
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 26% SOUND: 32%

Spielspaß **11%**

Mit dem Fußball gegen Ninjas: Rote Karte wegen grober Langeweile und amateurhafter Präsentation.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Metro Corporation, Japan (www.vid.de)

Burstrick Wake Boarding

Was das Snowboard in den Alpen ist das Wakeboard an der Adria: Im Kielwasser eines Motorboots rast Ihr auf Eurem Brett über enge Kanäle, durch geschäftige Häfen oder an tropischen Küsten entlang. Für zwei Wettkampfvarianten schlüpft Ihr in die sonnengebräunten Körper eines halben Dutzends Extremsportler: Beim 'Obstacle'-Modus umrundet Ihr unter Zeitdruck dreimal einen Kurs und erfüllt dabei die Punktevorgabe durch Aufsammeln von Ringen und (automatisch ablaufende) Trickeinlagen an Rampen. Durch Halten der Schultertaste beschleunigt das Boot, kleinere Hinder-



Ringe und Rampen verschaffen Euch je nach Farbe unterschiedliche Punktzahlen

nisse werden via Action-Button übersprungen. In der Trickvariante sammelt Ihr Eure Zähler im Bemani-Stil: Zur rechten Zeit wollen vorgegebene Tastenkombos gedrückt werden. Die grobschlächtige und langsame Grafik lässt kaum Flair und Geschwindigkeitsgefühl aufkommen, die simple Tricktechnik ist so reizvoll wie ein Tauchgang im Baby-Becken. *sf*

HERSTELLER: JVC
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 37% SOUND: 35%

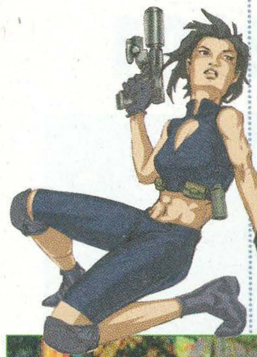
Spielspaß **36%**

Einfacher Wasserstraßenraser, der wegen altbackener Optik und primitivem Tricksystem ziemlich absäuft.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Kronos, USA (www.kronosdigital.com)



Fear Effect 2 Retro Helix





Gut gezielt ist halb getroffen: Erst wenn das Fadenkreuz am oberen Bildrand erscheint, habt Ihr die Mutanten und Söldner im Visier.



So sieht's auf Eurem Fernseher aus: Wie beim Vorgänger bedecken dicke schwarze Balken die oberen und unteren Bildränder.



Sequel oder Prequel? Was bei Hollywood-Serien wie 'Der Pate' oder der 'Star Wars'-Saga schon lange üblich ist, kommt auch im Videospielbusiness in Mode. Anstatt für den Nachfolger eines erfolgreichen Titels die Geschichte weiterzuspinnen, drehen die kreativen Köpfe das Rad der Zeit etwas zurück und inszenieren kurzerhand ein 'Wie-konnte-es-nur-dazu-kommen?'. Nachdem Lara-Fans seit "Tomb Raider 4" über die bewegte Jugend des vollbusigen Männertraums Bescheid wissen, entführt Euch der Nachfolger des Eidos-Abenteuers "Fear Effect" ebenfalls in die dunkle Vergangenheit seines Heldentrios.

Wir erinnern uns: Im ersten Teil beauftragte Triadenführer Lam die Profikillerin Hana Tsu-Vachel, den Meisterspion Royce Glas und den psychopatischen Auftragsmörder Jakob 'Deke' Decourt, seine unter mysteriösen Umständen verschwundene Tochter Wee Ming zu finden. Doch was als einfache Rettungsaktion beginnt, entwickelt sich bald zu einer chaotischen Jagd auf Leben und Tod in einer geheimnisvollen Parallelwelt. "Fear Effect 2 – Retro Helix" setzt drei Jahre vor den dramatischen Geschehnissen des Erstlings an. Zusammen mit ihrer Busenfreundin Rain Qin – einem Waisenmädchen, das Hana einst bewusstlos beim Jing-Tsun-Tempel auflas und um die sie sich seitdem kümmerte – soll das schwarzhaarige Cyberbabe ein altes Artefakt beschaffen. Natürlich ist das nur die halbe Geschichte, denn schon bald findet sich das dynamische Duo erneut in der unwirtlichen Paralleldimension wieder.

SCHARFE WAFFEN & KURVEN

Der Spielverlauf orientiert sich eng am Vorgänger. Ähnlich den "Resident Evil"-Titeln schleicht Ihr Euch als Polygonfigur durch insgesamt acht stimmungsvolle Renderwelten. Stets habt Ihr die Waffe im Anschlag, um blutgierige Ratten, Killerroboter und Mutantenfreaks voller Blei zu pumpen. Die kalte Angst ist dabei Euer ständiger Begleiter: Eine Herzfrequenz-Anzeige am oberen Bildschirmrand klärt Euch über den Gemütszustand Eures Alter Egos auf. Lauert hinter der nächsten Ecke eine Gefahr, rast der Puls nach oben und Vorsicht ist geboten. Im Zustand der totalen Panik reicht schon ein einziger Treffer, um Euch das

GLEICHE LUST, FAST GLEICHER FRUST: Wer das erste "Fear Effect" wegen des überzogenen Schwierigkeitsgrades am liebsten an die Wand gepfeffert hätte, sollte auch beim Nachfolger nur mit einer Großpackung Baldrian in Reichweite zum Pad greifen. Das 'Try & Error'-Prinzip ist dasselbe, wenngleich Hanas zweiter Einsatz dank der zügigen Continue-Option deutlich weniger Nerven kostet. Auch an den Ladezeiten hat Kronos gefeilt, fast fließend gehen Spiel- und Zwischensequenzen ineinander über. Der große Pluspunkt ist erneut die Story mit ihren zahlreichen Wendungen und spritzigen Ideen. Um zu erfahren, wie es mit dem mörderischen Quartett weitergeht, nimmt man gern die Frusterlebnisse in Kauf. Unterm Strich ein spannendes Action-Adventure für Erwachsene, aus dem man mit etwas mehr Feinschliff einen Superhit hätte machen können.



Colin Gäbel

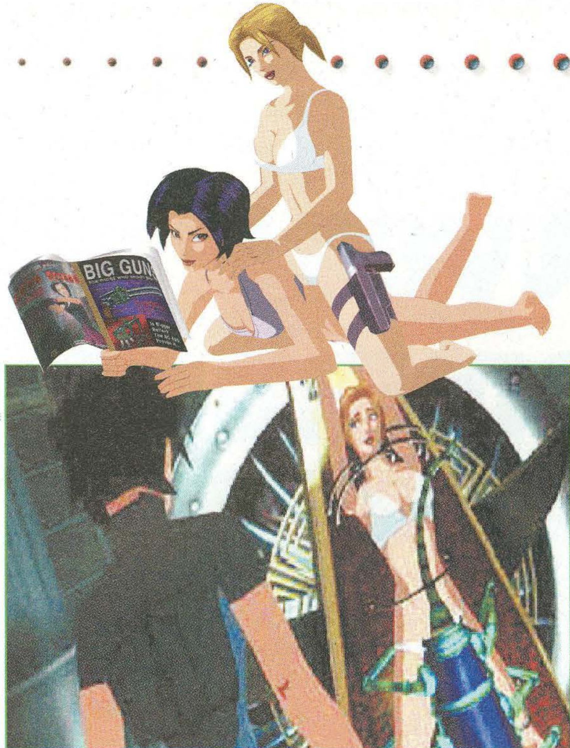


Der Comic-Charakter täuscht: Brutal inszenierte Gewalteinlagen gibt's auch im zweiten "Fear Effect" zu Genüge.



Gelungener Einstand: "Fear Effect 2"-Neuzugang Rain Qin überzeugt mit ähnlichen körperlichen Attributen wie Kollegin Hana und einem destruktiven Hang zu schwerem Geschütz.

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 5/2000 getestet (Abwertung auf 80%).



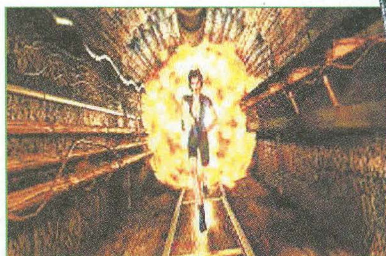
Nur gute Freundinnen? Im Verlaufe des Abenteuers deckt Ihr pikante Details aus dem Intimleben von Hana und Rain auf.

Lebenslicht auszupusten. Medi-Paks zur Rückgewinnung Eurer Kräfte gibt´s nicht. Nur wenn Ihr Euch lange genug in einem sicherem Gebiet entspannt, sinkt der Herzschlag und Ihr seid bereit, neuen Mutes tiefer in die Welt des Grauens einzutauchen. In puncto Rätsel zeigt sich die Ballerhatz der Zombiekonkurrenz überlegen: Harte Knobeleien und anspruchsvolle Schlüsselsuche fordern Euren Verstand.
Auch bei "Retro Helix" ist Entwickler Kronos die filmartige Inszenierung gelungen: Ohne spürbare Ladepausen geht das Bildschirmgeschehen in Echtzeit- oder Rendersequenzen über. Die Wechsel zwischen den insgesamt vier Figuren, die Ihr im Verlauf des Abenteuers unter Kontrolle bekommt, sind sinnvoll in die spannungsreiche Hintergrundgeschichte eingebettet. *cg*

Was würde zu

einem Videospiel im Comic-Look besser passen als ein entsprechendes buntes Heftchen am Kiosk? Wie schon beim ersten "Fear Effect" plant der Verlag Top Cow, auch zum Nachfolger ein Comic-Heft mit gezeichneten Abenteuern um Hana und ihr kampflustiges Team auf den Markt zu bringen. Ein drittes, exklusives PS2-"Fear Effect" ist übrigens beschlossene Sache.




Dank gleichem Stil fallen die optischen Unterschiede zwischen Sequenzen in Render- und Spielgrafik nur gering aus

Spielspaß 81%

HERSTELLER: Eidos
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 85% SOUND: 84%
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Knallhart & supersexy: Filmreif präsentiertes Action-Adventure mit überzogenem Schwierigkeitsgrad.

AB 18

ENTWICKLER: Crystal Dynamics, USA (www.crystald.com)

102 Dalmatiner


Der Picadilly Circus ist für freilaufende Bellos gefährlich: Werden sie nicht von einem roten Bus geplättet, greifen Miniaturflitzer an.

Keine Ruhe für die vielköpfige Dalmatiner-Familie aus dem Hause Disney: Schon wieder hat die böse Cruella DeVil beinahe den gesamten Nachwuchs gekidnappt, um ihn als Maskottchen für den Verkauf ihres zweitklassigen Spielzeugs zu missbrauchen. Zum Glück ist ein Welpen-Duo ihren manikürten Klauen entkommen und macht sich auf den Weg, die Artgenossen zu befreien.
Ihr schnüffelt mit den Kläffern durch rund 20 Level in Polygonoptik, die von feindlichen Plastiksoldaten und Modellautos bevölkert werden. Bellt Ihr diese an, verkrümmeln sie sich und lassen Knochen zurück. Sammelt die Leckereien auf, um Extras und Sticker für das Sammelalbum zu bekommen. Eure Verwandschaft wird in Holzkisten gefangen gehalten, die Ihr mit einer Vorwärtsrolle knackt. Auf Eurem Weg geben freundliche Tiere Hinweise, verliert Ihr trotzdem mal die Spur, schnüffelt Ihr per Knopfdruck am Boden: Eingeblendete Pfeile weisen Euch den richtigen Weg.
Neben dem Abenteuer gibt's sechs – zum Teil erst freizuschaltende – Minispiele, an denen auch mehrere Leute teilnehmen können: So buddelt die Hundesippe im 'Memory'-Stil nach Objekten, schleicht durch ein Labyrinth oder bugsiert Bälle über einen Minigolfplatz. *us*

MÜDE KÖTER: Wieviel mittelprächtige "Spyro"-Clones braucht die PSone noch? Mehr als das ist "102 Dalmatiner" nämlich nicht, weder spielerisch noch technisch kommt das Jump'n'Run in Reichweite des Vorbilds. Die Steuerung ist etwas schwammig, was besonders durch die chronisch unpraktische Kameraführung auffällt: Ihr seid ständig dabei, die Ansicht manuell zu justieren und lauft dadurch besonders leicht in die Irre. Während die nervtötende Hurra-lustig-Musik am besten schnell abgewürgt wird, ist die bunte Grafik zwar niedlich, fällt aber zugleich mit Pop-Ups und Nebel unangenehm auf. Ein Lob verdienen die sechs Bonusspiele, die teilweise überraschend viel Spaß und Abwechslung bieten. Trotzdem sollten Hüpfspieler lieber zu "Spyro" oder den "Muppets" greifen.

Ulrich Steppberger

Spielspaß 65%

HERSTELLER: Eidos
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 64% SOUND: 39%
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

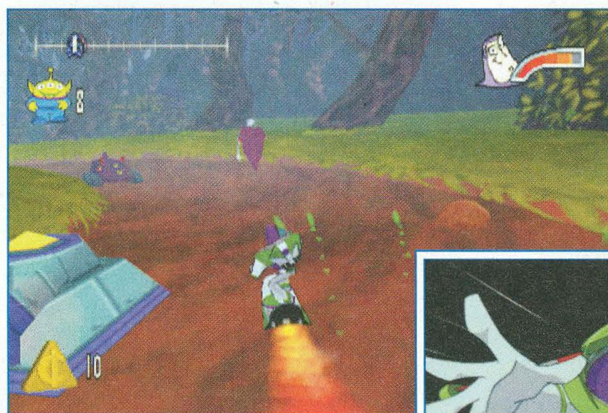
Solides 3D-Jump'n'Run mit netten Bonusspielen, aber nur mittelmäßiger Aufmachung und Handhabung.

AB 6

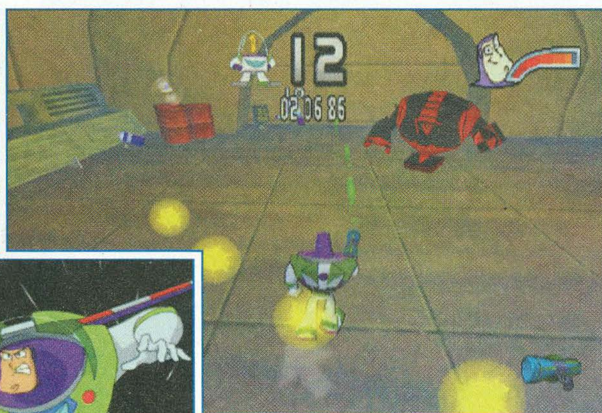
ANDERE VERSIONEN
Eine Dreamcast-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Traveller's Tales, England (www.t-tales.com)

Buzz Lightyear of Star Command



Vollgas auf dem Hoverboard: Der Energievampir vor Euch hat keine Chance (Dreamcast).



Sammelt die Teile Eures Robokumpels XS auf, um Bonusmedaillen zu ergattern (Dreamcast).



Im Intro und zwischen den Missionen seht Ihr Ausschnitte aus der "Buzz Lightyear"-Zeichentrickserie.

Noch ist kein Ende

der "Toy Story"-Umsetzungen abzusehen: Nach dem Hüpfspiel zum zweiten Film und dem hier getesteten "Buzz Lightyear"-



Jeder Lizenz ihren Raser: Auch die Pixar-Helden sind demnächst in Karts unterwegs.

Genre-Mix steht mindestens noch ein weiterer Titel in den Startlöchern. Der "Toy Story Racer" soll auf PSone und Dreamcast die umfangreiche Fun-Racer-Konkurrenz überholen – ob der Spielspaß mit dem Filmvergnügen mithalten kann, lest Ihr demnächst im Test.





Pixars "Toy Story"-Filme sind jedem halbwegs interessierten Kinogänger ein Begriff, doch es existiert auch ein hierzulande unbekannter Ableger: Im US-Fernsehen werden die Abenteuer vom Weltraumhelden Buzz Lightyear und seiner Star Command-Crew in einer Zeichentrickserie dokumentiert. Während einheimische Spielzeugfans diese noch nicht zu sehen bekommen, dürfen zumindest auf dem Dreamcast und der PSone außerirdische Comic-Welten erkundet werden.

Der Imperator Zurg hat mal wieder eine Handvoll Planeten besetzt und will auch den Rest der Galaxis erobern, doch Buzz und seine Kumpels haben etwas dagegen. Um die Pläne zu vereiteln, erkundet Ihr die einzelnen Himmelskörper und versucht, die bösen Gehilfen Zurgs hinter Gitter zu bringen. Zu Beginn jedes der 14 Level stellt Ihr die Schurken, doch die wollen sich einfach nicht verhaften lassen und nehmen Reißaus. Ihr verfolgt sie deshalb durch die 3D-Landschaft zu ihrem Versteck – auf einem beschwerlichen Weg. Roboterdronen wollen euch mit Lasersalven aufhalten, zudem versperren Abgründe und Barrieren den Pfad. Zum Glück seid Ihr bewaffnet und mit einer Geldbörse ausgestattet – sammelt Ihr herumliegende Moneten ein, könnt Ihr gelegentlich im Vorbeigehen praktische Vehikel wie Hoverboards oder Jetbikes für eine schnelle Fahrt nutzen. Zudem dürft Ihr frische Waffen einkaufen. Diese habt Ihr letzten Endes auch bitter nötig, denn die meisten Bösewichter sind durch verschiedene Schilde geschützt, die nur mit der passenden Munition zu knacken sind. Eure Space-Ranger-Kumpels stehen Euch gelegentlich zur Seite: Schwergewicht Booster plättet mit seiner Masse alle Feinde im Umkreis, während die Amazone Mira den Obermotz schwächt, falls Ihr vor diesem im Versteck angekommen seid.

Um Euch für spätere Missionen zu qualifizieren, sammelt Ihr Medaillen. Diese gibt es u.a. für eine erfolgreiche Jagd, das Sammeln von genug Geld oder die Befreiung der in den Levels wartenden grünen, dreiäugigen Aliens. *us*

IM WELTALL NICHTS NEUES: Anhand der FMV-Sequenzen lässt sich leicht erahnen, dass der Zeichentrick-"Buzz Lightyear" eher durchschnittlicher Qualität ist. Beim Spiel verhält es sich ähnlich: Scheinbar konnten sich die Entwickler nicht entscheiden, ob sie ein Action- oder Rennspiel basteln wollten. Die Mischung wird jedenfalls beiden Gattungen nicht gerecht. Auf dem Weg ins Versteck lohnt es sich kaum, auf Feinde zu ballern – es dauert einfach zu lange, bis diese ins Gras beißen. Die Rennerei wiederum gestaltet sich durch die hakelige Kursführung ziemlich lästig, während die Extras zwar Spieltiefe versprechen, aber letztlich mit Ausnahme der Vehikel überhaupt erst am Levelende Sinn machen. Während die PSone-Optik durchgeht, enttäuscht die Dreamcast-Fassung mit nur geringfügig besserem Aussehen: Schade drum.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	57%
Spielspaß	60%

Mischung aus Actionspiel und Wettrennen: Mäßig spannender Geschicklichkeitstest für jüngere Semester.

RUMBLE · AB 6

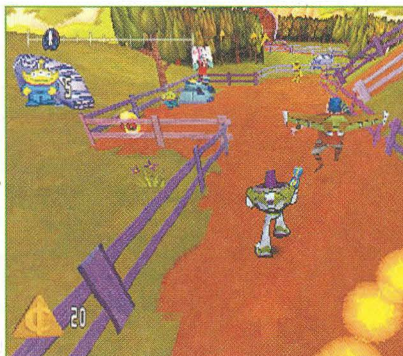
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	65%
SOUND	57%
Spielspaß	60%

Spielerisch identische Umsetzung, die die grafischen Fähigkeiten der Konsole eine Spur besser ausnutzt.

RUMBLE · AB 12

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER





Ob Lavafeld (oben) oder Farmerwelt (links): Buzz hat keine Zeit, die Landschaft zu bewundern (PSone).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Similis, Deutschland (www.similis.de)

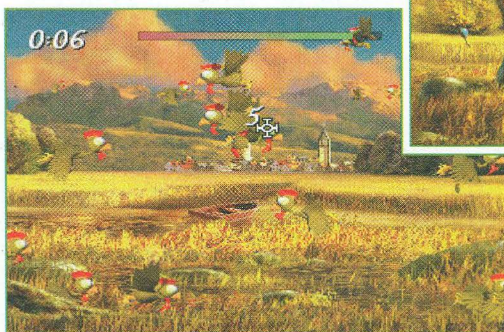
Moorhuhn 2



Gewaltige Glubschaugen, ein roter Kamm und braune Federn: Das Moorhuhn ist seit geraumer Zeit das liebste Knuddeltier der Deutschen. Grassierte die Ur-Fassung des einfachen Ballertests nur auf den PCs einheimischer Büros, erreicht die dezent überarbeitete Fortsetzung – ganz simpel "Moorhuhn 2" genannt – nach dem Game Boy auch die PSone. Der Spielablauf ist denkbar einfach gehalten: Ihr steuert entweder mit Pad, Maus oder G-Con45-Knarre ein Zielkreuz über den Bildschirm und ballert 90 Sekunden lang auf das flatternde Federvieh. Bonuspunkte gibt es für den Abschuss einiger Objekte in der Landschaft wie Vogelscheuchen oder von Bäumen hängende Spinnen. Trefft Ihr Flugzeuge und Zeppeline, gibt's Abzüge. Zur Auflockerung dienen eine Handvoll Varianten, bei denen Ihr die Hühner z.B. zum Füllen einer Energieleiste in rauen Mengen abschießt, in bestimmter Reihenfolge vom Himmel holt oder Ballons einer Farbe zum Zerplatzen bringt. Natürlich könnt Ihr auch zu zweit gleichzeitig jagen. *us*



Simpel-Denksport: Beim 'Memoory Huhn' knallt Ihr das Federvieh in vorgegebener Reihenfolge ab.



Ideal für Grobmoorhuhniker: Beim 'Waidmannshuhn' ist soviel Geflügel unterwegs, dass stets Treffer gelingen.



Pfrimelei: Die '98 Moorballons' sind einfach zu klein ausgefallen.

Trauriger 'Höhepunkt' *der grassierenden Moorhuhnmanie: Der endlich vom Bildschirm verschwundene Nerver Wigald Boning quälte vor einiger Zeit das Gehör mit einer unsäglich schlechten Federvieh-Hymne – zum Glück reichlich erfolglos.*

!

VIEL KULT UND (FAST) NICHTS DAHINTER: Wer das Moorhuhn nicht kennt, hat die Zeit verpennt – wer das Spiel nicht spielt, der spart dagegen Geld. Was auf dem PC als Gratissoftware im Internet kurzfristig reizt, kann selbst als Billigpreisprodukt nicht überzeugen. Die Grafik ist zwar halbwegs nett anzusehen, aber das einzige Szenario (wieso gibt's nicht mehr wie auf dem Game Boy?) langweilt, sobald Ihr die paar Gags einmal gesehen habt. Die verschiedenen Spielvarianten sind leider auch kaum mehr als Augenwischerei, zudem leidet das Ganze unter der schwachen Knarren-Abfrage: Mit dem wackligen Zielkreuz trefft Ihr nicht sonderlich sicher, alleine mit der Maus steuert es sich ordentlich. Gönnt Euch "Moorhuhn 2" nur, wenn Ihr unbedingt alles vom Federvieh haben müsst und kein PC greifbar ist.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Ravensburger
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	50 Mark
GRAFIK	39%
SOUND	24%

Spielspaß 35%

Originalgetreue und damit wenig berauschende Umsetzung des Simpel-Knallers mit mäßiger Gun-Unterstützung.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Game Arts, Japan (www.ubisoft.de)

Grandia 2



Kurze Atempause: Bei den Echtzeit-Kämpfen sind Helden und Schurken ständig in Aktion, nur zur Befehlsvergabe wird die Action eingefroren.



Hauptcharakter Ryudo bei der Arbeit: Nach jahrelangem Training beherrscht der Bursche sein Schwert perfekt – was sein Gegner schmerzhaft zu spüren bekommt.



Das fängt ja gut an: Nach einem entbehrungsreichen Jahr 2000 atmen Dreamcast-Fans auf – der Rollenspiel-Hoffnungsträger "Grandia 2" steht in den deutschen Läden.

HELDENHAFT

Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Schwertkämpfers Ryudo, der seit einiger Zeit als 'Geohound' arbeitet und seine kämpferischen Fähigkeiten gegen klingende Münze vermietet. Aus Geldnot nehmt Ihr einen Leibwächterjob an, bei dem Ihr die angehende Priesterin Elena zu einem verlassenen Turm eskortieren müsst. Dort soll das unbedarfte Mädel an einem Ritual teilnehmen, um die Rückkehr des finsteren Gottes Valmar zu verhindern. Leider geht die Zeremonie gründlich schief und der böse Brutalo macht sich auf, die Welt zu erobern. Der Haken: Die Einzelteile des göttlichen Despoten wurden magisch versiegelt und verstauben zur Zeit in diversen verborgenen Höhlensystemen. Jetzt beginnt ein Wettlauf mit der Zeit, denn die altehrwürdigen Amputate besitzen große Macht und dürfen nicht in die falschen Hände geraten. Zu allem Überfluss nisten sie sich mit Vorliebe in ahnungslosen Wirtskörpern ein – was die holde Priestermaid Elena am eigenen Leib erfahren muss. Seither leidet sie unter dem Einfluss der Flügel von Valmar und muss sich ihren Körper mit dem rothaarigen Vamp Millennia teilen.

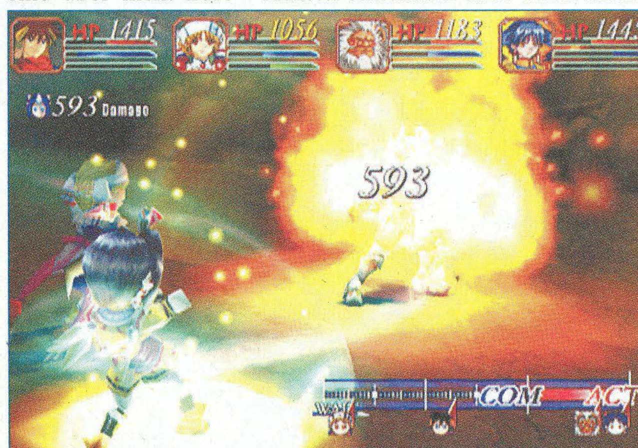
Zum Glück erweist sich die forsche Dame als recht hilfsbereit und unterstützt Euch im Kampf gegen marodierende Monsterhorden und Endgegner-Gezücht. Elena bzw. Millennia sind aber nicht Eure einzigen Weggefährten, im Lauf des Spiels schließen sich Euch weitere Verbündete an: Der muskelbepackte Tiermensch Mareg ist auf der Suche nach dem Mörder seiner Familie, das blonde Bübchen Roan wird nach einem Kneipenzwischenfall von den weiblichen Angehörigen Eurer Truppe adoptiert. Später buddelt Ihr die verschlossene Cyborg-Dame Tio aus einer staubigen Grotte, voller Dankbarkeit beglückt Euch das Mädel fortan mit seiner Gesellschaft.

KULLERAUGEN-KÄMPFER

Im vierköpfigen Heldenteam wandert Ihr durch verwinkelte Dungeons und heimelige Dörfer, für mehr Übersicht dreht Ihr die Kamera mit den Schultertasten. Bei Euren Streifzügen sammelt Ihr herumliegende Gegenstände, plaudert mit freundlichen Einheimischen oder haut aufdringlichen Übeltätern eins auf die Mütze. Zufallskämpfe wie in "Final Fantasy" bleiben Euch erspart, die Monster schlendern offen durch Kerker



Nach knapp 20 Stunden Spielzeit erfahrt Ihr einiges über Ryudos traumatische Kindheitserlebnisse, bei den Gesprächen sind Eure Englischkenntnisse gefragt.

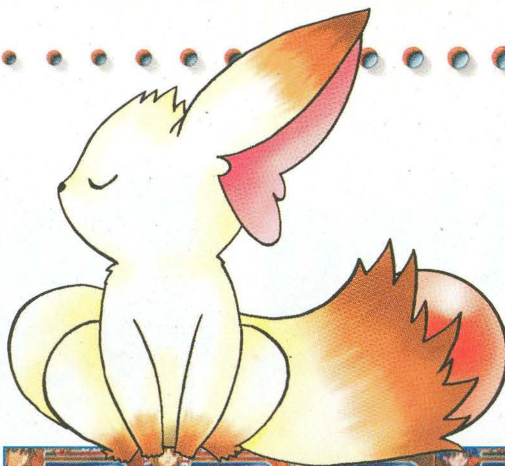


Zauberhaft: Besonders die Magieeffekte wurden bei "Grandia 2" spektakulär in Szene gesetzt.



Dungeons und Dörfer sind sehr liebevoll gestaltet und beeindrucken mit jeder Menge Details







Beim Kampf setzen die "Grandia 2"-Helden auf Bewährtes: Massive Zaubersprüche und heftige Nahkampfattacken bestimmen das Bild.



Vorzeige-Held Ryudo sammelt Energie für seine 'Purple Lightning'-Attacke





Eure Helden stürzen sich stets mitten ins Getümmel, dabei schwenkt die Kamera zum gerade aktiven Charakter.



und Spukschloss. Wer sich auf Scharmützel mit Riesenaffen und Todesrittern einlässt, findet sich in einer rollenspieltypischen Kampfarena wieder. Ein Balken in der Bildecke informiert Euch über die Aktionsreihenfolge von Helden und Schurken; geschickte Party-Kommandeure nutzen diese Angabe, um die Attacken der Gruppenmitglieder aufeinander abzustimmen.

Mit dem richtigen Timing lasst Ihr Eure Gegner nicht zum Zug kommen und beharkt sie mit Zaubersprüchen, Nahkampfattacken und Spezialschlägen. Dabei müsst Ihr immer auf die Position der einzelnen Figuren achten, denn Freund wie Feind wechseln mit jedem Angriff ihre Stellung. Flächendeckendes Magiebombardement und langsame Schwert-Sticheleien erfordern also auch taktisches Geschick, denn sonst verschwendet Ihr Zeit und Energie. Gehen Euch die Magiepunkte aus, bewerft Ihr den Feind mit Handgranaten und explosiven Zaubersteinen. Gemeine Zustände wie Lähmung oder Magie-Block heilt Ihr mit typischen Items, bestimmte Wunderknollen erhöhen für kurze Zeit die Kampfkraft Eurer Truppe oder schützen vor bösartigen Zaubern.

JÄGER UND SAMMLER

Nach dem Gefecht streicht Ihr Goldstücke, Erfahrung sowie Sonderpunkte in den Kategorien 'Magic' und 'Special' ein, die prompt in neue Fähigkeiten umgemünzt werden. Magie erlernt Ihr wie im Vorgänger über die 'Mana Eggs', neue Sprüche bezahlt Ihr allerdings jetzt mit den im Kampf erworbenen Punkten. Nach Auseinandersetzungen mit mächtigen Boss-Gegnern gibt's eine zusätzliche Belohnung in Form von 'Skill Books', die Eure Charaktere im Austausch gegen Punkte mit besonderen Fähigkeiten wie Giftresistenz oder mehr Trefferpunkten ausstatten. Praktisch: Sind Fertigkeiten und Zaubersprüche einmal gelernt, kann sie jeder Charakter anwenden, der das passende 'Mana Egg' im Gepäck hat.

Um durch die Menüs zu navigieren, solltet Ihr gute Englischkenntnisse besitzen, auf eine deutsche Übersetzung hat man nämlich verzichtet. *dm*

Der knuddelige

Pikachu-Verschnitt Carro treibt sich mit Vorliebe in den dunkelsten "Grandia"-Dungeons herum. Hier wartet er auf ahnungslose Abenteurer und kullert so lange mit den niedlichen Anime-Äuglein, bis man ihn mit einer Poff-Nuss füttert. Ist der kleine Geselle satt, erhellt er mit seinem phallischen Leuchtschwanz die Umgebung und erleichtert Euch so die Navigation in der finsteren Unterwelt.

WAS LANGE WÄHRT WIRD ENDLICH GUT: Nach eher unspektakulärer Spielekost wie "Evolution" oder "Time Stalkers" kommt mit "Grandia 2" nun endlich hochkarätiges Rollenspielfutter ins Dreamcast-Laufwerk. Noch nie sahen dreidimensionale Dungeons und Städte so schick aus, zahllose Details schmücken die Umgebung. Bei den Echtzeit-Gefechten versetzt Euch die dynamische Kamera mitten ins Geschehen, die fulminanten Magie-Effekte sorgen für ehrfürchtiges Staunen. Selbst nach 20 Stunden Spielzeit werden die flotten Kämpfe nicht langweilig – taktischer Einschlag, der Verzicht auf nervige Zufallsbegegnungen und prompte Punkte-Belohnung nach dem Gefecht lassen Euch stets motiviert in den Krieg ziehen. Im Lauf der Zeit wachsen Euch die einzelnen Charaktere richtig ans Herz, trotz einer lapidaren, Genre-typischen Handlung bleibt Ihr stets bei der Sache. Englische Sprachausgabe in den Kämpfen und bei wichtigen Szenen trägt zum stimmigen Fantasy-Ambiente bei, die Soundkulisse schwankt situationsbedingt zwischen fetzigem Gitarrenrock und verspielten Synthie-Klängen. Einziger Kritikpunkt: Orchestrale Stücke wie beim Vorgänger sucht Ihr in Teil 2 leider vergebens.



David Mohr



Tradition: Wie im ersten "Grandia" plaudern die Charaktere beim Abendessen über den ereignisreichen Helden-Alltag.





Übersichtliche Menüs erleichtern Euch die Charakterverwaltung (links), einzelne Abenteuerschauplätze erreicht Ihr über eine Landkarte (rechts).

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	87%
SOUND	82%
Spielspaß	89%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Kolossales Rollenspiel-Meisterwerk mit herausragender Optik, flotten Kämpfen und unkomplizierter Charakterverwaltung.

60Hz · AB 12 · IT'S A MANIAC

ANDERE VERSIONEN

Der PSone-Vorgänger wurde in MAN!AC 5/2000 mit 86% Spielspaß bewertet, das US-"Grandia 2" erhielt in MAN!AC 2/2001 89%.

ENTWICKLER: AM2, JAPAN (WWW.SEGA.DE)

Fighting Vipers

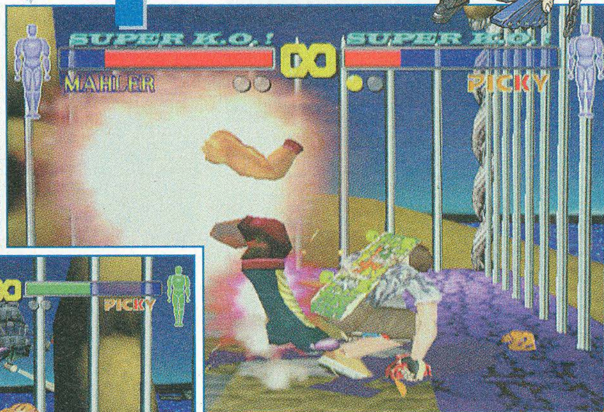


Retro-Prügler: ***Das erste "Fighting Vipers" war seinerzeit eine harte Konkurrenz für "Tekken" und "Virtua Fighter 2". Mit dem innovativem Rüstungssystem wurde eine neuartige, motivierende Komponente integriert. Allerdings blieb schon damals die unspektakuläre Optik etwas hinter den führenden Prügel-Königen zurück.***

"Fighting Vipers" gehörte 1996 zu den besten Vertretern des Beat'em-Up-Genres.

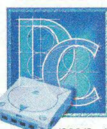


Süß wie Honig: Das gefährlichste an Honey sind zweifellos ihre hohen Absätze.



Ausgezogen! Ist die Energieleiste rot gefärbt, dürft Ihr zur Superattacke ansetzen.

'Friss mein Brett!' Picky bekehrt Dämon Mahler mit schlagkräftigen Argumenten zum Skateboarder.



Die Vipern sind wieder da: Nachdem der Automat schon seit mehr als zwei Jahren in den Spielhallen steht, dürfen nun auch Konsolen-Karatekas vom Faustrecht Gebrauch machen.
AM2 hat sich spielerisch eng am Saturn- bzw. Arcade-Vorgänger orientiert: Mit je einem Knopf verteilt Ihr Fausthiebe, setzt zu zerstörerischen Tritten an oder geht in Deckung. Durch Button- und Steuerkreuz-Kombinationen vollführt Ihr Schlagserien und Würfe. Die Besonderheit: Im Verlauf des Kampfes leiden die Ganzkörper-Rüstungen der Kontrahenten. Selbst wenn Ihr blockt, verliert Euer Schutz an Substanz. Fängt nach ein paar platzierten Treffern die Körperanzeige des Gegners zu blinken an, habt Ihr die Gelegenheit, ihn mittels Special-Move aus der Rüstung zu hauen. Doch damit nicht genug: Ähnlich wie bei "Dead or Alive 2" führen die Recken spezielle Würfe aus, sobald sie nahe an einer Wand stehen – zudem sind Manöver möglich, bei denen Ihr Euch von der Wand abstoßt. Noch etwas martialischer wird's durch individuelles Kriegsgerät: Jungspund Picky hinterlässt mit einem Skateboard blutige Spuren in den Gesichtern der Angreifer, Rocker Raxel zieht mit seiner E-Gitarre in den Kampf und Rollergirl Grace windet sich mit gekonnten Pirouetten aus den Haltegriffen unliebsamer Verehrer.
Dämon Mahler, bekannt als Endgegner aus Teil 1, ist nun gleich zu Anfang wählbar. Zusätzlich haben sich ein paar neue Recken zur gewaltbereiten Riege gesellt: BMX-Fahrer Charlie plättet auf zwei Rädern alles, was sich ihm in den Weg stellt, das süße Girlie Emi attackiert Euch mit ihrem Techno-Kuschelbären. Zudem warten ein paar Charaktere auf ihre Freischaltung – auf den coolen Pepsi-Man, den Ihr im ersten Teil erspielen durftet, müsst Ihr aber leider verzichten.

AUF IN DEN KAMPF!

Insgesamt dürft Ihr Euch durch zwölf Arenen prügeln. Die Schauplätze reichen vom Dach eines Wolkenkratzers über ein archäologisches Museum bis hin zur brennenden Westernstadt. Wer sich im Arcade-Modus erfolgreich gegen zwölf Herausforderer durchgesetzt hat, bekommt allerdings keinen aufwändigen



Das Training ist für die Beherrschung aller Techniken essenziell. Nur hier könnt Ihr Angriffsstrategien störungsfrei einüben.

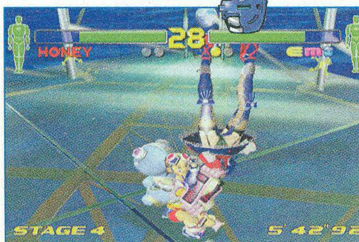


Das tut weh! Charlies K.O.-Schlag wird von derben Explosionen unterstützt, die Kung-Fu-Experten Tokio in einen Feuerball tauchen.

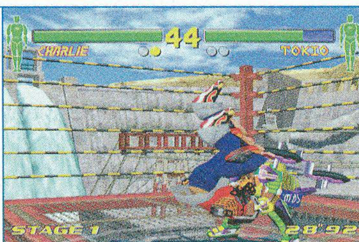
ROST AN DER RÜSTUNG: War "Fighting Vipers" zu 32-Bit-Zeiten noch eine echte Spiele-Perle, ist's um den Nachfolger nicht mehr ganz so gut bestellt: Weder Texturen noch Hintergründe können mit dem aktuellen Standard mithalten, coole Grafik-Spielereien sucht Ihr vergebens. Wer "Soul Calibur" und "DoA2" im Schrank stehen hat, der verzieht so etwas das Gesicht – allerdings sind die Optik-Schwächen nicht verwunderlich, das Automatenvorbild hat schließlich schon über zwei Jahre auf dem Buckel. Dennoch stellt sich die Frage, warum AM2 dem Spiel keine Runderneuerung gegönnt hat – wenigstens ein paar Goodies wie alternative Kostüme oder zusätzliche Modi wären wünschenswert gewesen. Für "Virtua Fighter"-Fans ist "Fighting Vipers 2" trotzdem eine Überlegung wert. Das bewährte Kampfsystem geht leicht von der Hand und die Charaktere besitzen eine große Palette an Angriffs-, Wurf- und Kontermanövern. Es macht einfach tierisch Spaß, den Gegner Stück für Stück aus der Rüstung zu pellen und ihn schließlich mit einem Super-Special aus dem Ring zu befördern. So ist "Fighting Vipers 2" gerade in geselliger Runde eine willkommene Abwechslung.

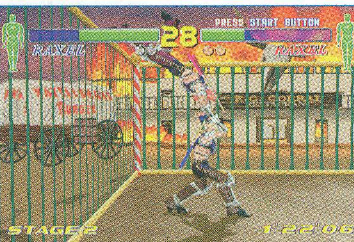


David Mohr









Wrestling-Atmosphäre: Bei manchen Kampfsportlern könnt Ihr Kombowürfe ausführen und Euer Gegenüber chancenlos zur Bewusstlosigkeit treiben. Besonders die Wirbelattacke von Emi (ganz links) und der Schleuderwurf von Raxel (ganz rechts) haben es in sich.



Reine Effekthascherei: Im Replay betrachtet Ihr tödliche Treffer aus unterschiedlichen Kameraperspektiven.

FMV-Abspann zu sehen – die Credits sind Eure einzige Belohnung.
Seid Ihr der Arcade-Variante überdrüssig, versucht Ihr Euch an einer obligatorischen Survival-Variante oder einem Random-Battle. Bei Letzterem werden Euch – wie der Name schon sagt – zufällige Arenen und Gegner vorgesetzt. Als Vorbereitung auf die Herausforderungen und zum Erlernen der vielfältigen Schlag-Kombinationen nutzt Ihr den umfangreichen Trainings-Modus, in dem Ihr Stärke und KI Eures virtuellen Sandsacks einstellt.
Multiplayer-Schläger treten zu zweit gegeneinander an oder gruppieren sich zu einem Team, das wahlweise gegen CPU- bzw. menschliche Widersacher antritt. *sb*



Kampf-Emanze Jane zeigt Honey wo der Hammer hängt – und entkleidet sie prompt bis auf die Satin-Unterwäsche.

Spielspaß 74%

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	71%
SOUND	75%

FV2 FIGHTING VIPERS 2 PRESS START BUTTON

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Wenig innovative Automatenumsetzung, die vom bewährten "Virtua Fighter"-Prinzip lebt.

60Hz · RUMBLE · AB 12

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "Fighting Vipers" erschien für das Saturn und wurde in MAN!AC 11/96 getestet.

ENTWICKLER: UDS, SCHWEDEN (WWW.SNOCROSS.COM)

Sno Cross Championship



Euch krieg ich noch: Die beiden KI-Lümmel geben zwar kräftig Gas, sind aber vor Fahrfehlern nicht gefeit.



Während echter Schnee in unseren Gefilden momentan nur sporadisch auftritt, dürfen sich Dreamcast-Besitzer bei "Sno Cross Championship Racing" an heißen Duellen in der weißen Pracht erfreuen: Dazu ist nicht mal ein Berg nötig, denn Ihr schwingt Euch in den Sattel eines Schneemobils – die motorgetriebenen Flitzer schaffen nicht nur talwärts ein mörderisches Tempo.
In der Meisterschaft arbeitet Ihr Euch durch drei Rennklassen, die sich in der Stärke Eurer Motorschlitten unterscheiden. Insgesamt sieben Pisten von Aspen bis zum heimeligen München sind zu bezwingen. Drei computergesteuerte Rivalen machen Euch dabei das Leben schwer – durch geschickte Manöver lassen sie sich aber abdrängen und zu Fahrfehlern provozieren. Schafft Ihr einen vorderen Rang, qualifiziert Ihr Euch für den nächsten Lauf und sackt Preisgeld ein. Dieses (und die durch Kunststücke verdienten Zusatzmoneten) steckt Ihr in die Aufrüstung von Fahrzeugteilen wie Federung oder Kufen. Zudem bessert Ihr Schäden aus – andernfalls tuckert Ihr nach kurzer Zeit nur noch hinterher. Habt Ihr genug von CPU-Duellen, schnappt Ihr Euch einen Kumpel für ein Splitscreen-Rennen oder bastelt im Editor einfache Kurse mit Steilkurven und Sprüngen. *us*

MIT VOLLGAS in die nächste Schneewehe? Wie schon die PSone-Fassung löst auch das Dreamcast-"Sno Cross" keine Begeisterungsstürme aus. Technisch gibt sich das Schneemobil-Spektakel trotz Verwendung von Windows CE akzeptabel: Immerhin erfreut ein 60-Hz-Modus tempobewußte Raser, dafür baut sich der Hintergrund allerdings erst knapp vor dem Geschehen auf. Leider mangelt es den Pisten an abwechslungsreichem Design: Gewöhnlich variieren ruppige Sprünge mit 90°-Kurven – und die nerven Euch wegen der reichlich schwammigen Steuerung des Schneemobils. Trotzdem mach "Sno Cross" ein Weilchen Spaß, nicht zuletzt wegen der Aufrüstbarkeit der Vehikel und dem zwar simplen, aber in seiner Bedienung angenehmen Editor.


Ulrich Steppberger

Spielspaß 65%

HERSTELLER	Crave
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	60%

Mittelprächtige Schneemobilraserei mit einfacher Optik und wenig Tiefgang, aber nettem Editor.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

60Hz · AB 12

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 11/2000 mit 65% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: VOLITION, USA (WWW.VOLITION-INC.COM)

Summoner

PC-Spieler kennen den US-Entwickler Volition als den Erfinder der revolutionären Weltraum-Ballerei "Descent". Seitdem ist es relativ ruhig geworden um die 3D-Spezialisten. Nun melden sie sich mit gleich zwei Projekten zurück: Außer "Summoner" beschert uns Volition den Ego-Shooter "Red Faction". Für PC-Spieler in der Mache: Der zweite Teil der erfolgreichen SciFi-Simulation „Freespace".

Ebenfalls von Volition: "Freespace" – Weltraumflüge auf den Spuren von "Wing Commander".



Gigantisch, was die Jungs von Volition für ihr erstes DVD-Spiel auf die Beine gestellt haben: Die "Summoner"-Spielwelt ist so monumental, dass "Final Fantasy 9" daneben wie ein Spaziergang aussieht. Überhaupt hat das erste Rollenspiel der „Descent"-Erfinder (siehe Randspalte) mit den Abenteuern japanischer Fantasy-Helden wenig gemein: "Summoner" setzt nicht auf eine geradlinige Romanhandlung, sondern auf Rollenspieltugenden klassischer PC-Abenteuer – darunter vor allem Erforschung, Charakter-Training und exzessives Dialogstudium.

So verkommt die Geschichte um Titelheld Joseph, sein mystisches Erbe und der Feldzug gegen ein böses, asiatisches Imperium schnell zur Nebensache: Wenn Ihr mit Eurer Heldentruppe (vier Charaktere und ein von Joseph beschworener Dämon) durch dreidimensionale Kerker, ausladende Fantasy-Metropolen und finstere Wälder marschiert, dann sind es in erster Linie die alltäglichen Dinge, die das Heldendasein bestimmen. Lauern irgendwo Wegelagerer, die es auf Eure Heldenbörse abgesehen haben? Und überhaupt: Wie sollt Ihr den läbberigen Lederbeutel an Eurem Gürtel mit Silberstücken füllen? Denn wo der "Final Fantasy"-Held mit Moneten nur so überhäuft wird, muss sich der "Summoner"-Reisende jeden Heiltrank, jede Waffe und jedes neue Stück Rüstung sauer verdienen – entweder im Kampf gegen bösartige Schurken, mutierte Samurai und grauenvolle Monster oder bei der Erfüllung von Mini-Missionen.



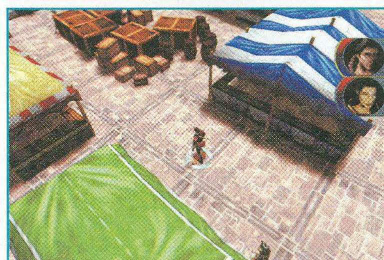
VIEL ZU TUN

Der bullige Metzger vermisst seine Tochter, dem Bettler an der Ecke hat ein skrupelloser Medicus die Augen aus dem Schädel stibitzt und ein abgebrannter Gelehrter benötigt dringend das sündhaft teure Medizin-Kompendium für seine Studien: Nur drei Beispiele für die Aufträge, mit denen Euch die Bewohner der Spielwelt betrauen – und "Summoner" beherbergt unzählige von zahlungsfreudigen Problemkindern. Zwar kann euch nicht jeder Auftraggeber mit klingender Münze entlohnen – aber im Zweifelsfall gibt's für das Lösen eines Puzzles immer noch Naturalien, Ausrüstungsgegenstände oder einen Tipp.

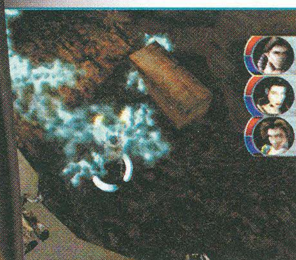
Ein System, das Euch auf Trab hält – und Eure Truppe immer genauso lange vom Strudel der Ereignisse entfernt, wie Ihr es zulasst. Wer ein kürzeres Spiel bevorzugt, hält sich nicht lange mit den ganzen Neben-Handlungen auf und sucht zielstrebig nach Gesprächen, mit denen er wieder an den roten Faden der "Summoner"-Story anknüpfen kann. Entsprechende Informanten sind zwar mit einem Ausrufezeichen markiert, damit sie bereits auf den ersten Blick aus der Passanten-Masse hervorstechen, aber trotzdem sind Hinweise spärlich gesäht. Die meisten japanischen Genre-Vertreter stoßen Euch mit der Nase auf Story-relevante Ereignisse, hier dagegen müsst Ihr noch aufwändige Recherche betreiben: Wie komme ich an den Palastwachen vorbei? Wo finde ich den Eingang in die Kanalisation? Wer ist die geheimnisvolle Elfendame im Gemach des Königs... und was habe ich damit überhaupt zu schaffen? Unzählige Fragen, die unter Garantie irgendeine Spielfigur irgendwann und irgendwo beantworten kann – Ihr müsst nur penibel genug suchen und geschickt kombinieren.



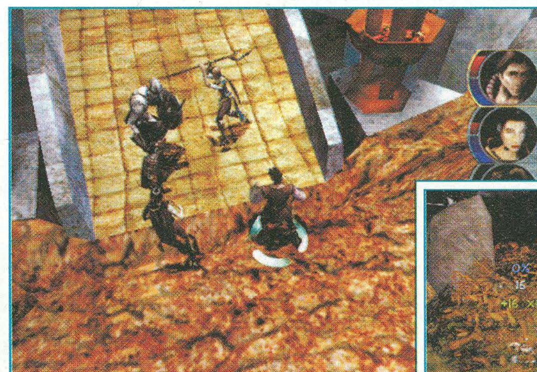
Diebin Flece untersucht die Statuen in der Königs-Grabkammer: Ihr dirigiert Sie dabei analog und verstellt durch sanften Druck auf den rechten Stick den Blickwinkel.



Der Einkaufsbummel für alle Fälle: Die Händler haben ein reichhaltiges Angebot – leider sind die Waren sündhaft teuer.



Josephs Spezialität: Der 'Summoner' beschwört einen Elementargeist.



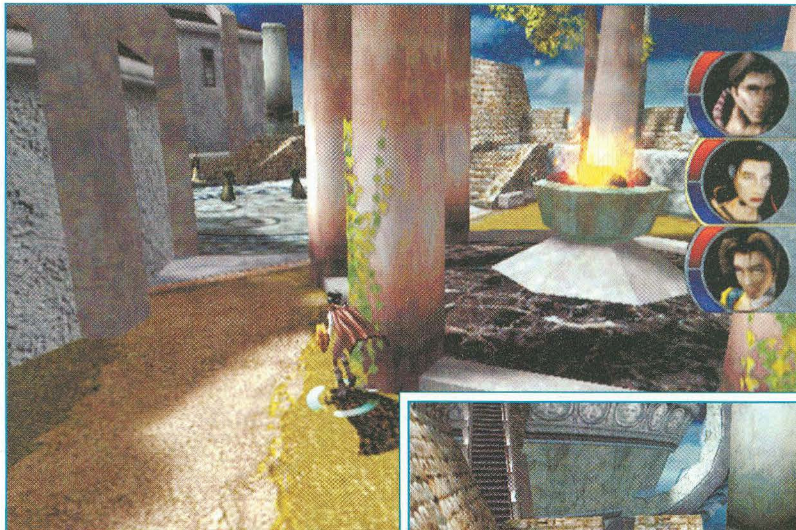
Kombos, Spezialfähigkeiten und Zauber: Ihr greift ein, wenn Not am Mann ist – ansonsten beschränkt Ihr Euch bequem auf's Zuschauen.





DAS VOLLE LEBEN

Während Eure Gruppe verzweifelt nach Hinweisen forscht, geht im Hintergrund das Leben seinen gewohnten Gang. Handwerker, Soldaten, Edelleute und Kaufmänner erledigen gewissenhaft ihr Tagewerk und warten nur darauf, Eure Charaktere in ein Schwätzchen zu verwickeln. In ein Schwätzchen – oder in ein ausgewachsenes Gespräch: Denn jeder der unzähligen „Summoner"-Bewohner schleppt seine eigene Lebensgeschichte mit sich herum, und die meisten davon sind ganz wild darauf, sie Euch in seitenlangen Dialog-Boxen zu erzählen. So erfahrt Ihr nicht nur nützliche Hintergrundinformationen – auch Euer Wissen über Kultur und Politik der Spielwelt wird aufgepeppt.



Besser als im Kino: Gigantische Polygon-Konstruktionen wie diese Festung versetzen Euch immer wieder in Staunen.

MIT SCHWERT & ZAUBERSTAB

Weniger gesprächig, aber dafür umso ertragreicher laufen die Begegnungen mit Monstern und Räubern ab: Beim Marsch über die Weltkarte von Schauplatz zu Schauplatz verwickelt Euch Volition in die gewohnten Zufallsbegegnungen. In Orten und Dungeons seht Ihr dagegen die Monster auf Distanz und könnt so unliebsamen Konflikten ausweichen – vorausgesetzt, Eure Kämpen sind schnell genug. Geflüchtet wird übrigens wie gekämpft: In Echtzeit. Dabei reagieren Eure Charaktere selbstständig auf die Attacken ihrer Gegner – je nach Beruf des Charakters mit dem Schwert oder einem zünftigen Zauberspruch. Wer mit der Taktik seiner Truppe nicht zufrieden ist, ruft das gewünschte Menü auf und friert den Kampf ein: Neuen Zauber oder Angriffstechnik wählen, Menü ausblenden, und schon wird munter weitergeknüppelt. Der Vorteil: Sind Eure Charaktere erstmal groß und stark, könnt Ihr Euch die Menü-Mühe sparen, denn schwachbrüstige Monster wie Skorpion-Menschen oder Skelette erledigen Eure Charaktere quasi im Vorbeigehen. Schwert raus, Blitz herbei – und es ist Ruhe im Goblin-Bau! *rb*



Ansprechend präsentiert, aber manchmal mühselig: Bei Euren Nachforschungen lauft Ihr Euch die Treter wund.







Treppen, Wehrgänge, Gärten, Türme, Aufzüge, Golems: Das Kloster von Priesterin Rosalind.

SCHWERE KOST, die uns Entwickler Volition da auftischt. Die wenigsten Konsolisten werden für das Mammut-RPG die nötige Geduld aufbringen – es sei denn, sie mögen auch PC-typische Abenteuer. Dann allerdings haben sie an dem westlichen Fantasy-Aufgebot ihre helle Freude, und zwar für Monate. Wo die meisten Nippon-RPGs nach zwei Wochen wieder ins Regal wandern, ist der "Summoner" ein echter Dauerbrenner. Genau das Richtige für Rollenspieler mit AD&D-Faible und kleinem Geldbeutel – zumal sphärische Esoterik-Hymnen und aufwändige 3D-Architektur magisch an die Konsole fesseln. Nur beim Feinschliff hapert's noch: Ungünstige Kamera-Einstellungen und peinliche Verspätungen beim Grafikaufbau können den Entdecker-Drang manchmal empfindlich dämpfen. Aber sonst ist's Fantasy-Spaß pur!



Colin Gäbel

Hersteller	THQ
System	PS2
Zirka-Preis	130 Mark
Grafik	78%
Sound	82%
Spielspaß	84%

Summoner

Continue Game
Start New Game
Options
Credits

Action / Strategie / Präsentation / Multiplayer

Westliches Rollenspiel-Epos, das es trotz technischer Stolpersteine in sich hat: Genießt mit 'Summoner' Joseph Komfort, Atmosphäre und ein riesige Spielwelt.

DVD · Rumble · D · AB 16

ENTWICKLER: Epic Megagames, USA (www.epicgames.com)

Unreal Tournament



Schützen oder flitzen? Lasst Ihr Eure Flagge unbeobachtet, fällt sie bald in gegnerische Hände.



Da hilft auch kein Springen: Mit der Mini-Gun pumpt Ihr Eure Gegner voll.



Im Dutzend billiger: In puncto Charakterwahl steht das Ego-Gemetzel aktuellen Prügelspielen kaum nach.

Während das PS2-"Unreal Tournament" von den Entwicklern der PC-Version – Epic Megagames – programmiert wurde, kümmert sich das relativ unbekannte kalifornische Team Secret Level um die Dreamcast-Fassung. Neben verfeinerter Optik, neuen Karten und einem weiteren Spielmodus soll vor allem die Online-Fähigkeit die PS2-Variante ausstechen. Bis zu acht Teilnehmer können sich ab März im Netz treffen und harte Deathmatches ausfechten oder sich gegenseitig die Flagge klauen. Allerdings werden die Dreamcast-Spieler unter sich bleiben: Die Möglichkeit, gegen PC-Kämpfer anzutreten, wird es nicht geben.


Bald auch auf Dreamcast: Ab März dürft Ihr Euch zu acht im Internet vergnügen.

PS2

Nun ist sie auch auf PAL-PS2s angerichtet: Epic Megagames' große Schlachtplatte für bis zu vier Personen. "Unreal Tournament" entführt Euch in ein futuristische Welt, in der es eigentlich nur ums eine geht – schneller feuern als der Gegenüber. 22 Charaktere, die Hälfte davon freizuschalten, stehen Euch für das Himmelfahrtskommando zur Verfügung, wen Ihr allerdings wählt, ist für den Spielverlauf schnurzegal. Ob Laufen, Springen, Zielen oder Wegstecken von Treffern, sämtliche Figuren besitzen die gleichen Attribute. Es kommt also rein auf Euch an, ob Ihr in sämtlichen "Unreal"-Disziplinen den steinigen Weg bis zum Champion übersteht.

Amateuren im Ego-Shooter-Genre macht es das Spiel recht leicht, grundlegende Fähigkeiten zu entwickeln. So besteht die Wahl aus vier fein abgestimmten Schwierigkeitsgraden, die die Intelligenz der CPU-Gegner (Bots) justiert; ein Tutorial sagt Euch, worauf es im jeweiligen Modus ankommt. Zudem beginnt Ihr das Schützenfest in übersichtlichen Leveln und mit wenig Konkurrenz.

MORDS-MODI

Erste Variante ist das klassische 'Deathmatch', bei dem jeder gegen jeden antritt. Eure Aufgabe: Erreicht als Erster das vorgegebene Ziel an Abschüssen. Netterweise befinden sich in den verwinkelten Anlagen nebst Munition jede Menge Waffen, dank denen Ihr herzlich gerne Eure schwachbrüstige Standardknarre in den Halfter zurücksteckt. Wegen Eurer unbegrenzten Kapazität besitzt Ihr in kürzester Zeit ein Arsenal, auf das jeder Söldner stolz wäre: Mit der Mini-Gun feuert Ihr knatternde Salven, die Flak-Kanone entlässt einen Hagel tödlicher Schrapnelle, Plasma- und Schockwellengewehre zehren mit leuchtend grünen bzw. blauen Energieprojektilen an der Lebensenergie des Gegners. Durch einen zweiten Feuer-Button dürft Ihr den sekundären Waffen-Modus aktivieren – der Raketenwerfer lässt sich dadurch auch zum Abfeuern von Granaten gebrauchen. Natürlich sind Eure Feinde ebenfalls fleißige Sammler, da eingesackte Gegenstände aber ständig neu erscheinen, kommt Ihr selten zu kurz. Neben den unterschiedlich effektiven Waffen warten Medi-Kits, Rüstungen oder Sprungstiefel auf ihren Finder. Solltet Ihr trotz 1A-Ausrüstung das Zeitliche segnen, kehrt Ihr einfach auf Knopfdruck ins Geschehen zurück und beteiligt Euch weiter an der Daueraction.

Insgesamt zwölf Arenen wollen so von Euch überstanden werden, bis Ihr auf das Champion-Podest gehoben werdet. Nach drei überstandenen öffnet sich bereits eine weitere Variante: 'Domination'. Hier tretet Ihr im Team mit bis zu drei KI-Kollegen gegen eine gleich große Mannschaft an, um als Erster eine be-


Spielt Ihr nur zu zweit, so dürft Ihr mit zwei Nicht-Spieler-Charakteren das Schlachtfeld füllen.

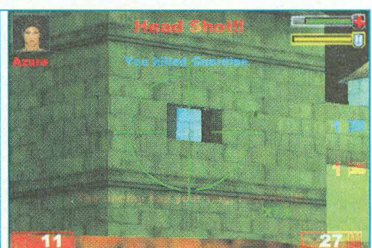
FÜR EIN PRODUKT der ersten Generation ist "Unreal Tournament" wirklich gelungen. Der hohe Umfang an Szenarien, die spannenden Modi und die auf höherer Schwierigkeit knackigen KI-Gegner kommen durch die tolle Levelarchitektur voll zur Geltung. Auch nachdem Ihr Euch sämtliche Arenen freigespielt habt, werft Ihr die CD immer wieder mal zum sinnfreien Abreagieren ins Laufwerk. Die Handhabung via Dual-Shock-Controller ist zudem über jeden Zweifel erhaben, nach etwas Gewöhnung geht die Hatz flott von der Hand. Zu einem Spitzentitel langt's trotzdem nicht: In komplexeren Solo-Leveln kommt die Grafik oft arg ins Ruckeln, im Vierersplit ist die Bildrate trotz fehlender Bots beinahe unspielbar niedrig – eine Schande für einen auf Multiplayer ausgelegten Titel. Da ist "Time Splitters" die bessere Wahl.


Stephan Freundorfer









Lass die Waffen sprechen (von links nach rechts): Die Standardknarre solltet Ihr schleunigst durch wuchtigeres Gerät wie das Schockwellengewehr ersetzen. Richtig feurig wird's aber erst mit dem Raketenwerfer, der selbst gepanzerte Gegner mit zwei Treffern abfackelt. In den Coop-Modi leistet das Sniper-Gewehr gut Dienste.



Guten Freunden gibt man ein Schüsschen: Leider ruckelt der Splitscreen so arg, dass Euch die Freude am Team-Geballer schnell vergeht.

stimmte Punktezahl zu erreichen. Die Zähler erhaltet Ihr durch das Besetzen dreier verstreut liegender Basen – je länger diese in Eurer Farbe markiert sind, desto höher wird Euer Konto. Ähnlich den sieben 'Domination'-Missionen gestalten sich die neun 'Capture the flag'-Level. Ebenfalls in Teamarbeit versucht Ihr, dem Gegner die Flagge zu klauen und sie zu Eurer Basis zu bringen. Habt Ihr das dreimal geschafft, geht Ihr als strahlender Sieger aus dem Wettbewerb hervor. Die letzte Gruppenarbeit sind die sechs 'Assault'-Missionen, in denen Ihr unter Zeitdruck eine feindliche Basis infiltriert und dort bestimmte Objekte zerstört. Nach Erfüllung des Auftrags schlüpft Ihr in die Rolle der Verteidiger und haltet die Konkurrenz vom Entern Eurer Basis ab. Zum Schluss warten noch die vier 'Challenge'-Stufen, in denen Ihr die größten Widerlinge des Universums zum Deathmatch fordert.

FRIENDLY FIRE

In Ermangelung einer Story und mit seinem Schwerpunkt auf purer Ballerei eignet sich "Unreal Tournament" natürlich hervorragend zu knackigen Multiplayer-Matches. Im Splitscreen spielt Ihr die Modi 'Deathmatch' und 'Capture the flag' gegen bzw..mit bis zu drei Freunden – allerdings lassen sich nur maximal so viele Bots zuschalten, dass insgesamt vier Teilnehmer in der Arena stehen. Über iLink-Kabel spart Ihr Euch den augenunfreundlichen, geteilten Bildschirm und verbindet zwei PS2-Konsolen für ein Duell. *sf*

***Obwohl im Multiplayermenü** nur eine iLink-Verbindung zwischen zwei PS2's wählbar ist, könnt Ihr mit einem Trick trotzdem an vier Bildschirmen gleichzeitig antreten. Dafür benötigt Ihr neben vier iLinks-Kabeln einen Hub mit vier Eingängen (knapp 100 Mark im PC-Fachhandel). Verbindet die PS2s, startet ein Zweispieler-Match und pausiert dann via Start-Taste. Nun gebt Ihr folgenden Code ein: Links, Kreis, Links, Rechts, Viereck, Rechts. Habt Ihr alles richtig gemacht, lädt eine Bildschirmmitteilung die anderen drei Spieler zur Teilnahme ein.*

Spielspaß **75%**

HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 69% SOUND: 70%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

UNREAL TOURNAMENT — MAIN MENU: Controller Setup, Start Game, Resume Game

Gelungene Umsetzung der PC-Ego-Perle, die besonders im Multiplayer-Modus unter Grafik-Problemen leidet.

AB 18

ANDERE VERSIONEN
Eine Dreamcast-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: ASCII, JAPAN (WWW.TAKE2.DE)

Surfing H3O



Im Bikini geht es an verschneite japanische Küsten – wegen der Wellenhöhe sind Tricks hier besonders schwer auszuführen.

Auf in die Fluten: In Japan unter dem Titel "Surfroids" mäßig erfolgreich, kommt ASCII's Wellenreit-Sim nun als "Surfing H3O" in deutsche Gefilde. Bevor Ihr Euch ins Pixelmeer werft, wählt Ihr zwischen drei fiktiven Athleten, die sich hinsichtlich Geschwindigkeit, Trick-Talent und Balance unterscheiden. Im lokalen Surf-Shop wählt Ihr Euer Sportgerät – wobei die Unterschiede der Bretter rein optischer Natur sind. Danach geht es ins kühle Nass: Im Wettbewerb müsst Ihr in fünf Küstengebieten eine vorgegebene Punktezahl erreichen. Dazu sammelt Ihr entweder verschiedenfarbige Wasserbälle oder konzentriert Euch auf waghalsige Tricks. Doch zuvor solltet Ihr Euch ausreichend mit der gewöhnungsbedürftigen Kontrolle vertraut machen: Gesteuert wird mit beiden Analog-Sticks, einer bestimmt die Richtung, der andere ist für die Gewichtsverlagerung des Surfers verantwortlich. Um Stunts auszuführen, müsst Ihr den Wellenkamm ansteuern. Mit einem kräftigen Satz springt Ihr nach oben und zeigt via L- und R-Tasten Tricks wie Mute oder Indy.

Habt Ihr die Meisterschaft erfolgreich beendet, dürft Ihr im nächsten Schwierigkeitsgrad antreten. Zudem erhaltet Ihr mit der Zeit geschicktere Wellenreiter und neue Bretter. Gesellige Strandausflüge verspricht der Zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr abwechselnd um die Wette surft – aus den Boxen dröhnt dazu krachiger Punk. *sb*

***DURCHGESPÜLT:** Eigentlich war ich ja der Annahme, dass Japan aus Inseln besteht und damit der Weg zum Meer nicht allzu weit ist. Wenn man sich aber die Optik von "Surfing H3O" ansieht, glaubt man, die Entwickler lebten eremitisch auf dem Fujiyama. Trotz kleiner Spielereien wie Schaumkronen oder Spiegelungen gleichen die Wellen brüchigen Häuserwänden; komplexe Wasserberechnungen und ansehnliche Surf-Animationen entfallen komplett. Zudem hätte ASCII mehr Wert auf das Tricksystem legen sollen: Oft ist nur schwer einzuschätzen, wo der richtige Absprungpunkt liegt – auf höherem Level eine 'Game Over'- und Frust-Garantie. Nur wer nicht auf Neversofts kommendes "Kelly Slater Pro Surfing" warten will, kann sich mal probehalber aufs Brett stellen.*

Stephan Freundorfer

Spielspaß **51%**

HERSTELLER: Take 2
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 43% SOUND: 51%

Uninspiriertes Wellenreiten mit frustigem Tricksystem und schwächlicher Präsentation.

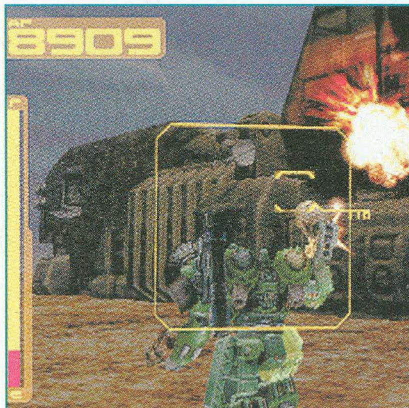
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 12

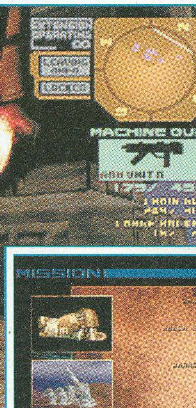
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: FROM SOFTWARE, JAPAN (WWW.UBISOFT.DE)

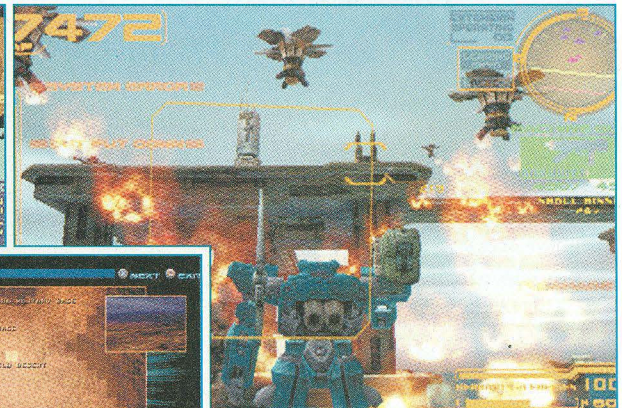
Armored Core 2



Was tut man nicht alles für Geld: Ob gigantische fahrende Festung...



Vor dem Einsatz informiert Euch der Auftraggeber über Ziel und Sinn der Mission – begleitet von englischer Sprachausgabe.



...oder wuselige Winz-Flieger – die Gegnervarianten sind zahlreich.

Serienreif:
From Softwares Stahlgiganten marschieren bereits seit 1997 über diverse PSone-Schlachtfelder. Damals erschien das erste "Armored Core" (71% in MAN!AC 6/98) in Japan, 1998 setzte "Project Phantasma" (68% in MAN!AC 1/99) die Serie fort. "Master of Arena" heisst der dritte Teil, der 1999 auf den Markt kam. Zwar schaffte es nur der erste Teil bis nach Deutschland, trotzdem haben Mech-Fans kaum Grund zu klagen. Denn an Spielprinzip und Steuerung wurde selbst in der aktuellen PS2-Version nichts geändert – die beiden PSone-Nachfolger sind damit nur für ganz harte Freaks interessant.

Der "Armored Core"-Erstling (oben) und das minimal aufgepeppte "Project Phantasma"



Mit "Armored Core 2" tritt der erste Mech-Titel zum Roboter-Rendezvous auf der PS2 an. Dabei setzen die From-Software-Entwickler auf das bewährte Rezept ihrer 32-Bit-Eskapaden (siehe Randspalte) – exzessive Materialschlachten und Bastelstunden warten.

MARS MACHT MOBIL

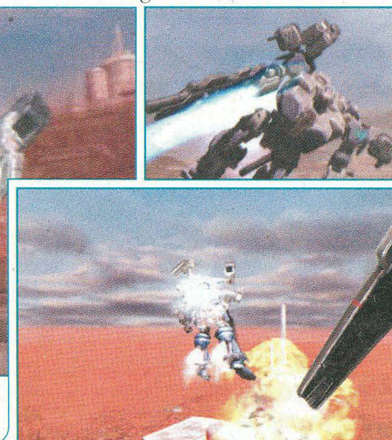
Im mittlerweile vierten "Armored Core" verschlägt es Euch auf den Mars. Der frisch kolonisierte Planet bietet eine ideale Spielwiese für expansionslüsterne Megakonzerne und willkürliche Behörden – ein Umstand, der Euch nur recht sein kann. Als Söldner lebt Ihr nämlich von Auseinandersetzungen zwischen den gut betuchten Parteien und vermietet Eure Dienste an den Meistbietenden. An Bord eines meterhohen Kampfroboters erledigt Ihr für den zahlenden Kunden jede Drecksarbeit, vom Geleitschutz bis zum heimtückischen Überfall. Dabei arbeitet Ihr vornehmlich allein, nur selten stellt man Euch Unterstützung in Form verbündeter Mechs zur Verfügung. Weil ein echter 'Raven' aber nur sich selbst trauen kann, ist fleißige Mech-Wartung Pflicht. Denn nur wer sein Arbeitsgerät in Schuss hält und stets in die neueste Technik investiert, bleibt konkurrenzfähig. Ambitionierte Mech-Konstrukteure toben sich bei "Armored Core 2" richtig aus, denn der örtliche Ersatzteilladen bietet vom Schwebefahrwerk bis zum phasengesteuerten Plasmagewehr alles, was das Herz begehrt. So stellt Ihr Euren Mech nach persönlichen Wünschen zusammen, wählt Chassis sowie Sonderausstattung und bepackt das fertige Gerüst mit Waffensystemen aller Art. Die einzelnen Teile Eures Kampfmonsters müssen dabei stets aufeinander abgestimmt sein: Was hilft die dickste Laserwumme, wenn sie die Kühlsysteme überfordert und den Mech zum Stillstand bringt?

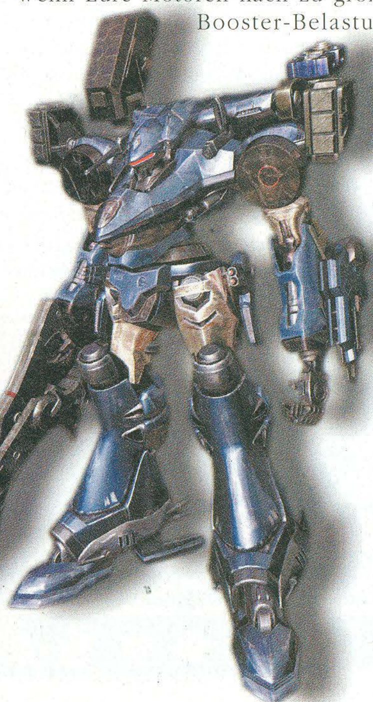
KÄUFLICHE KANONEN

Um den erträumten High-End-Mech bezahlen zu können, müsst Ihr erstmal ans Geldverdienen gehen. Ein freundlicher Kontaktmann informiert Euch per E-Mail über die politische Lage auf dem Mars; anhand dieser Neuigkeiten wählt Ihr Euren nächsten Auftraggeber. Wer sich nämlich klug anstellt und immer die richtigen Jobs annimmt, schmiedet wertvolle Allianzen und wird von der Firma seines Vertrauens mit seltenen Mech-Teilen gesponsort. Die müsst Ihr Euch aber erstmal verdienen: In kniffligen Einsätzen rettet Ihr abgestürzte Piloten, bergt verlorene Informationen oder sprengt geheime Stützpunkte. Dabei behindern Euch feindliche Mechs in allen Variationen; schwerfällige Panzer, diverse Fluggeräte und massive Geschütztürme versperren den Weg. Die erledigt Ihr mit Flammenwerfer oder Riesen-Schrotflinte, jagt die Blechkameraden per Raketenbombardement in die Luft oder umgeht sie mit großen Sprüngen. Dank eingebautem Jetpack kann Euer Mech nämlich für kurze Zeit stark beschleunigen oder sogar in die Luft gehen. Wer kurz Energie sammelt, schießt mit aktiviertem 'Overboost' schnell wie der Blitz durch die Landschaft. Aber Vorsicht: Wenn Eure Motoren nach zu großer Booster-Belastung



Das schnell geschnittene Intro versetzt Euch mitten zwischen zwei kämpfende Mech-Truppen







Eure Einsätze führen Euch nicht nur über weitläufige Planetenoberflächen, sondern auch tief in feindliche Basen und Forschungsstationen.

den Geist aufgeben, habt Ihr ein mächtiges Problem. Ohne den oft rettenden Geschwindigkeitskick tapst Euer Mech nämlich äußerst träge durch die Gegend und ist so leichte Beute. Nur flotte Seitwärtsschritte und gute Verteidigungssysteme können Euch jetzt noch retten: Täuschkörper und Laser holen feindliche Raketen vom Himmel, ein Energieschild schützt vor dicken Wummen und Nahkampfattacken.
Nach erfolgreichem Missionsabschluss streicht Ihr Eure Belohnung (abzüglich der Kosten für Reparatur und frische Munition) ein und investiert in neues Mech-Equipment. Für eine schnelle Mark könnt Ihr auch in der Arena antreten, wo mit 50 verschiedenen Gegnern im ehrenhaften Duell um Rang, Namen und Preisgeld gestritten wird. Wenn die Robo-Gladiatoren keine Herausforderung mehr bieten, duelliert Ihr Euch via Splitscreen oder i-Link mit einem Freund. Per Memory-Card darf dieser seinen persönlichen Supermech gegen Eure Eigenkreation ins Feld führen. *dm*



Explosiv: In "Armored Core 2" kracht es ständig, ob im Solo- oder Zwei-Spieler-Modus.

MECHFANS JUBELN, Action-Junkies spielen Probe: Wer gerne stundenlang am perfekten Super-Mech feilt und das liebgewonnene Stück danach im Kampfeinsatz auf Herz und Nieren prüft, ist mit "Armored Core 2" gut bedient. Mit genug Begeisterung für die eigene Kreation lassen sich die Macken in der Steuerung verschmerzen: Hakelige Lenkung und langsames Umschauen stören zwar bei den teils hektischen Ballereien, mit genug Erfahrung lernt Ihr aber diese Schwächen zu umgehen. Für Langzeitmotivation sorgen die vielfältigen Missionen und die zahlreichen Arena-Kämpfe, zusammen mit dem Zwei-Spieler-Modus wird also einiges geboten. Leider bleibt die Grafik stets zweckmäßig, langweilige Umgebungen werden nur durch schicke Explosionen versüßt.



David Mohr

Spielspaß 76%

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	71%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ARMORED CORE 2 — PUSH START BUTTON

Mech-Manöver mit Tiefgang: Fans freuen sich über actionreiche Ballereien und Roboter-Feintuning.

RUMBLE · AB 12

ANDERE VERSIONEN
Der erste Teil erschien für die PSone und erhielt in MAN!AC 6/98 71% Spielspaß.

ENTWICKLER: Ubi Soft, Frankreich (www.ubisoft.de)

Speed Devils Online



Asphalt-Terror: Die Hochgeschwindigkeitsraserei in New York ist nur online spielbar. Neben den menschlichen Konkurrenten sorgen hier Taxis und Busse für zusätzlichen Stress.



Offline könnt Ihr jederzeit mit A-Klasse-Karren durch Montreal heizen, aber im Netz dauert es lange, bis Ihr genug Geld für die Boliden gespart habt.

Seid Ihr online, *dann haltet nach einem gewissen 'Maniac74' Ausschau: Dahinter verbirgt sich Ulrich, der gelegentlich spätabends vorzugsweise unwissende Klasse-D-Anfänger abzockt...*



"Speed Devils"? Gab's das nicht schon mal? In der Tat war die respektlose Tempolimitbrecherei eines der ersten Rennspiele für den Dreamcast. Nun landet die Neuauflage von Ubi Soft in den Läden, versehen mit dem entscheidenden Zusatz "Online". Zwar stehen (fast) alle Strecken und Autos auch offline zur Verfügung, allerdings könnt Ihr damit nur einzelne Rennen fahren. Zu Trainingszwecken ist dies zwar gut und auch sehr empfehlenswert, aber das richtige Spielerlebnis bekommt Ihr nur, wenn Ihr Euch einwählt – deshalb vergeben wir unsere Spielspaßwertung auch unter besonderer Berücksichtigung dieser Tatsache.

Seid Ihr mit dem Internet verbunden, wählt Ihr einen Spitznamen und beginnt mit knappem Grundkapital in der D-Klasse. Anschließend begebt Ihr Euch auf einen der Server in Kanada, USA oder Frankreich und haltet nach offenen Rennen Ausschau oder bastelt Euch selbst eins: Neben Rundenzahl und Strecke lassen sich u.a. Beschränkungen in der Teilnehmerzahl oder Qualifikationslimits setzen – für Einsteiger ist es z.B. nicht verkehrt, Profis auszusperren, um die Frustration niedrig zu halten. Bei einem normalen Rennen nehmen bis zu fünf Fahrer teil. Sobald der erste die Ziellinie überquert, beginnt für den Rest ein 45-Sekunden-Countdown, bis abgebrochen wird. Alternativ stehen Herausforderungen zur Wahl, bei denen die Erfüllung bestimmter Aufgaben (wie die Einhaltung eines Tempolimits) zum Gewinnen nötig ist. Besonders spannend sind die 'Vendettas': Hier erhält der Sieger alle Autos der Teilnehmer.

Geld und Punkte bekommt Ihr für Eure Platzierung und das Knacken von Radarfallen. Investiert wird in verbesserte Autoteile oder die Reparatur Eurer Karre. Das ist auch dringend nötig, denn durch Schäden werdet Ihr immer langsamer – möglichst crashfreie Fahrten sind nicht zuletzt wegen der hohen Werkstatt-Preise Pflicht. Arbeitet Ihr Euch durch Erfolge nach oben, stehen neue Rennklassen und Vehikel zur Wahl.

Neben den aus dem Vorgänger bekannten Kursen gibt es als Schmankerl die nur online spielbare Raserei im New Yorker Straßenverkehr sowie den neuen Schauplatz Montreal: Auf diesem Kurs durch Parkhäuser und Werften findet Ihr besonders viele Abkürzungen. *us*

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	55%

Spielspaß 83%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Tolle Online-Neuauflage mit großem Streckenangebot und viel Abwechslung: Für Internetspieler Pflicht.

AB 12

OPERATION GELUNGEN: Mir gefiel schon das erste "Speed Devils", doch die Online-Variante hat es richtig in sich: Anders als das fade "POD 2" bieten die vielen grundverschiedenen Strecken genug Material, um lang zu motivieren. Zwar ist die ordentliche Grafik nicht mehr auf dem aktuellen Stand der Dinge und die Steuerung der Fahrzeuge etwas gewöhnungsbedürftig, doch das lässt sich angesichts der spannenden Online-Rennen leicht verschmerzen. Die Aufrüstmöglichkeit lockt ungemein, allerdings kann Euch das Ganze rasch eine Stange Geld kosten. Zum einen sind Fehleinkäufe gelegentlich kaum noch gutzumachen, zum anderen benötigt Ihr viele Stunden Spielzeit, bis Ihr konkurrenzfähig seid. So geht der Spaß kräftig auf Eure Telefonrechnung. Trotzdem: Spannendere Online-Rasereien gibt es (noch) nicht.



Ulrich Steppberger

Vom Login bis zum Rennen (von links): Habt Ihr Euch eingewählt, inspiziert Ihr in der Garage Eure bisher gekauften Autos und bewundert die Statistiken. Auf einem der zahlreichen Server sucht Ihr dann ein Rennen aus und betretet den Warteraum, in dem Ihr vor dem Start mehr über Eure aktuelle Konkurrenz erfahrt.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Offline-Vorgänger "Speed Devils" wurde in MAN!AC 11/99 mit 78% Spielspaß getestet.

Einsam, Zweisam, Dreisam

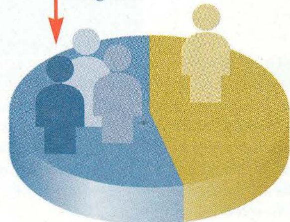
Ob Rennspiel, Ego-Shooter oder virtueller Mehrkampf – erst mit Freunden in gemütlicher Runde macht das Konsolen-Hobby richtig Spaß.

In den Köpfen der nichtvideospielenden Masse spukt immer noch hartnäckig die Mär vom bleichen, vereinsamten Stubenhocker herum – dem Idealbild eines typischen Dauer-Zockers. Gut, blass mögen viele von uns sein, aber einsam bestimmt nicht. Denn Multiplayer-fähige Software ist populär wie nie zuvor: In weit mehr als der Hälfte aller im Jahr 2000 veröffentlichten Videospiele integrierten die Entwickler einen Mehrspieler-Modus (siehe unten). Für uns Grund genug, einmal hinter die Kulissen dieses Trends zu blicken: Zu Beginn forschen wir in unserem historischen Rückblick nach den Ursprüngen sowie der Entwicklung des 'Rudel-Zockens'. Im Anschluss analysieren wir die Multiplayer-Gegenwart, geben Euch Tipps zu lohnenswerter Software, informieren Euch über nützliches Zubehör und verraten die schönsten Multiplayer-Erlebnisse der MAN!ACs. Abschließend werfen wir einen Blick in die Zukunft des gemeinsamen Spielens und erklären Euch die wichtigsten Fachbegriffe von Breitband bis Portal. Viel Spaß beim Schmökern und der nächsten Daddel-Runde mit Euren Freunden. *os*

MULTIPLAYER-BOOM

Mut zur Mehrspieler-Option heißt die Devise bei den Software-Entwicklern: Innerhalb von vier Jahren stieg der Anteil Multiplayer-fähiger Spiele von etwa der Hälfte auf mehr als zwei Drittel – gemeinsam Zocken ist 'in'!

1997 In 53% der in MAN!AC getesteten PAL-Spiele war eine Mehrspieler-Option integriert.



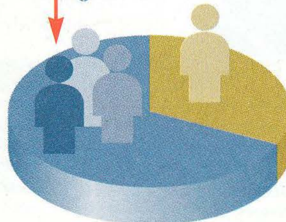
1998 In 64% der in MAN!AC getesteten PAL-Spiele war eine Mehrspieler-Option integriert.



1999 In 68% der in MAN!AC getesteten PAL-Spiele war eine Mehrspieler-Option integriert.



2000 In 69% der in MAN!AC getesteten PAL-Spiele war eine Mehrspieler-Option integriert, wobei Online-fähige Titel unter einem Prozent lagen.



INHALT



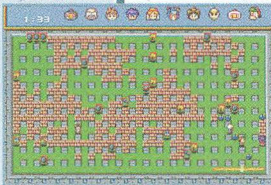


30 Jahre

Bereits seit Anbeginn der Videospielzeit ist die virtuelle Zockerei ein geselliges Hobby. Begebt Euch mit MAN!AC auf eine Reise durch die Geschichte des Mehrspielerspaßes.

Explosive Legende

Den König in Sachen Multiplayer-Vergnügen stellt unangefochten Hudsons "Bomberman"-Serie dar. Zwar durften Solo-Sprengmeister bereits 1983 an japanischen Heimcomputern und 1985 auf dem NES zündeln, die Geburtsstunde des klassischen Mehrspieler-"Bomberman" schlug jedoch 1990 auf NECs PC-Engine. Das Prinzip ist schnell erklärt: In einem 2D-Labyrinth versuchen bis zu fünf Spieler, sich durch geschicktes Bombenlegen gegenseitig ins Jenseits zu pusten. Trotz spartanischer Grafik begeisterte das genial-simple Konzept dank intelligentem Extrasystem und reichlich Freiraum für individuelle Taktiken.
Nach dem gigantischen Erfolg der PC-Engine-Version erschien das feurige Vergnügen 1991 als "Dynablasters" für diverse Heimcomputer erstmals auch in heimischen Breitengraden, gefolgt von Umsetzungen für alle gängigen Konsolen. Ob als linkbare Game-Boy-Fassung, aus isometrischer Sicht auf der PSone oder in waschechtem 3D mit Adventure-Elementen fürs N64 – trotz Weiterentwicklungen in kosmetischer und spielerischer Hinsicht gilt bei wahren Fans die spartanische Ur-Fassung (inkl. Mega-Drive- und SNES-Umsetzungen) als einzig wahres "Bomberman".



Großer Bildschirm empfohlen: Bis zu zehn Sprengmeister dürfen sich bei "Saturn Bomberman" austoben.



3D-Debüt: "Bomberman 64" stellte wegen der ungewohnten Perspektive neue Anforderungen an die Fans.

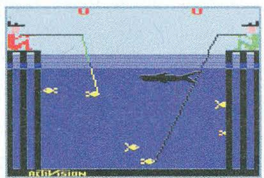


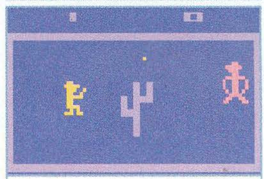


Der "Super Off Road"-Automat (ganz oben) besaß vier Lenkräder. Bei "Karate Champ" prügelten 1984 erstmals zwei menschliche Gegner.

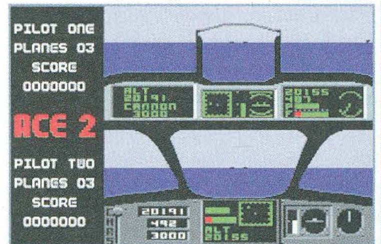
Was macht die Faszination von Multiplayer-Spielen eigentlich aus? Wer eine Antwort auf diese Frage sucht, stößt unweigerlich auf den Urvater der Videospiele, das legendäre **Pong**. Lange bevor Zocker via Splitscreen, Link-Kabel oder im Internet gegeneinander antreten konnten, sorgte 1972 Nolan Bushnells vielzitierter Oldie trotz schwarzweisser Klotzgrafik und Piepsound weltweit für Furore und Schlangen vor den Automaten. Verantwortlich für den enormen Erfolg war zum einen die Faszination der neuen Technik, zum anderen der urmenschliche Trieb, sich im Wettkampf miteinander zu messen – sprich: besser als der andere zu sein. Bushnell hatte mit **Pong** nicht nur die Ära der Videospiele eingeläutet, sondern auch dem klassischen Wettbewerbsgedanken einen virtuellen Austragungsort geschaffen.

Die Rolle der Multiplayer-Konzepte für die Spielhalle hat bis heute nichts von ihrer Bedeutung verloren. Logisch, denn mehrere Spieler bedeuten auch mehr Geld. Wo sich heute gesellige Menschen durch das **House of the Dead 2** ballern oder bei **Cruisin' USA** in acht verlinkten Cockpits rasante Duelle liefern, wurden schon vor über 20 Jahren mit diversen Freunden (oder Feinden) heiße Duelle ausgefahren (**Indy 800**, 1975) oder mit vereinten Kräften außerirdische Invasoren in Schach gehalten (**Space Invaders 2**, 1980). Die Spielhalle bietet Fans vieler Genres seit jeher eine reichhaltige Auswahl.
Als 1977 das Atari VCS 2600 seinen Siegeszug durch die Wohnzimmer antrat, beruhten die meisten Multiplayer-tauglichen Spiele auf Umsetzungen populärer Spielhallenkonzepte wie dem Cowboyduell **Gun Fight** (1975), dem Crash-Raser **Head'On** (1979) oder der Burgenschlacht **Warlords** (1981) – dank zusätzlichen Joystickbuchsen in den Paddles auch zu viert spielbar. Erst 1982 entwarf Atari als Reaktion auf den Erfolg lizenzierter Sportspiele (**NBA Basketball**, **NSAL Soccer**) des Konsolenkonkurrenten Intellivision die (seinerzeit) optisch brillante **Realsports**-Reihe. Egal ob Volleyball oder Eishockey, jede

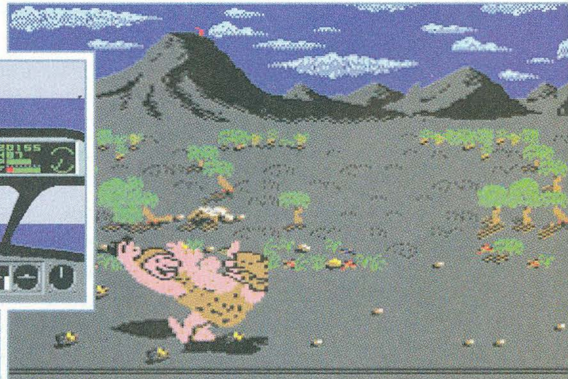




Die meisten Atari-VCS-Module verfügten über einen Zweispielermodus ("Fishing Derby", "Outlaws")







Genre-Allerlei: Die Auswahl an Multiplayerkonzepten auf dem C64 ist unerreicht ("Ace 2", "Archon", "Caveman Uglympics").









1972 – Nolan Bushnell schreibt mit "Pong" Videospiel- und Multiplayer-Geschichte.

1973 – Die große Arcade-Ära bricht an, fast alle Automaten sind von vornherein für zwei oder mehr Spieler ausgelegt.

1974 1975 1976

1977 – Das Atari VCS 2600 wird veröffentlicht und bietet geselligen Zockern zahlreiche gelungene Automatenumsetzungen.

1978 1979 1980

1981 – Mit "Warlords" bringt Atari das erste Vierspielersimultan-Modul auf den Markt.

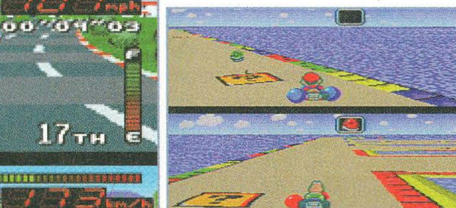
1982 – Atari kontert Mattels Intellivision-Sportmodule und setzt mit der "Realsports"-Reihe voll auf Mehrspielerspaß.

1983 – Mit "Decathlon" erreicht der Sportspielboom seinen vorläufigen Höhepunkt.



Multiplayer









SNES-Vielfalt: Splitscreenrasereien ("Top Racer", "Super Mario Kart", ganz oben), Ballerorgien ("Super Probotector", links) und Vierspielergaudi ("Micro Machines").

wichtige Disziplin wurde zum geselligen digitalen Vergnügen. Den Höhepunkt der Sport-Hysterie markierte 1983 Activisions Mehrkampfmodul **Decathlon**, bei dem zwei Spieler bis zum Kollaps am Joystick rüttelten.

Nachdem sich die Branche dank Master System und NES Ende der 80er vom großen Videospielcrash erholt hatte, waren beide Konsolen hauptsächlich für Einzelspieler geeignet. Bekannte Multiplayerkonzepte (wie die Sportspiele) erfreuten sich dank aufgemotzter Optik und besserem Sound zwar nach wie vor großer Beliebtheit, aber nur Nintendo betrat mit einem Vierspieleradapter echtes Neuland. Neben **Gauntlet 2** und Rares Spielhallenumsetzung **Super Off Road** (beide 1991) unterstützten jedoch nur noch eine Handvoll Titel das innovative Accessoire, zumal der Veröffentlichungszeitpunkt am Lebensende des NES denkbar schlecht gewählt war.

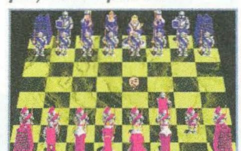
Erst das Erscheinen von Mega Drive (1989) und Super Nintendo (1990) brachte dank technischer Power wieder frischen Wind. Rennspiele wie **Top Racer** (1992) hatten den Splitscreen serienmäßig eingebaut, vor allem das geniale **Super Mario Kart** (1992) machte dank zahlreicher Modi und ausgezeichneter Technik zu zweit wahrlich doppelt Spaß. Actionfans retteten in Konamis Spezialeffektespektakel **Super Probotector** (1992) gemeinsam die Erde vor schleimigen Aliens oder ballerten in der **Parodius**-Galaxis (1993) um den höchsten Highscore. Sega-Fans ärgerten sich über den arg ruckelnden Splitscreen in **Sonic 2** (1992). Capcom revolutionierte mit einer ausgezeichneten **Street Fighter 2**-Umsetzung (1992) auf dem SNES das Prügelgenre und auch Mega-Drive-Schläger wurden ein Jahr später mit einer Episode der Endlosserie versorgt. An von vielen Spielen genutzte Multiplayerperipherie dachte man diesmal rechtzeitig. Electronic Arts mauserte sich 1991 mit dem ersten **EA Hockey** zum Sportspezialisten und entwickelte sogar einen eigenen Vierspieleradapter. Die Folge: Alle 'EA Sports'-Titel von **NBA Basketball** bis **NFL Football** durften in großer Runde gezockt werden. Codemasters **Micro Machines 2** (1994) und deren Fortsetzungen hatten die zusätzlichen Joypad-Anschlüsse gar direkt im Modul eingebaut. Mit **Street Racer** (1994) präsentierte Ubi auf beiden Systemen den ersten Vierersplitscreen der Konsolenwelt. Hudson bescherte Pyromanen mit **Super Bomberman** (1993) eine exzellente SNES-Umsetzung der Mehrspielerlegende, die Sega-Variante **Mega Bomberman** (1994) existiert leider nur als Prototyp. Squares innovativer Versuch, in **Secret of Mana** (1994) drei Spieler gleichzeitig durch Fantasywelten zu scheuchen, blieb leider ohne Nachahmer. Ataris letzte Bemühung, mit dem Jaguar eine eigene Konsole zu etablieren, scheiterte kläglich, gewährte aber einen Blick in die Zukunft: Erstmals ließen sich via Catbox mehrere Konsolen vernetzen. Allerdings unterstützte lediglich das optisch miese Actionspiel **Aircar** (1995) die Box, dann ging die Raubkatze angesichts der kommenden 32Bit-Generation ein. Segas Saturn ging in puncto Multiplayer wieder einen Schritt zurück. Die Auswahl beschränkte sich hauptsächlich auf Fortsetzungen bekannter Endlosserien. *cg*



Parkers Klassiker 'Monopoly' zählt zu den am häufigsten umgesetzten Brettspielen.

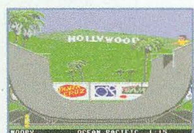
Gesellschaftsspiele

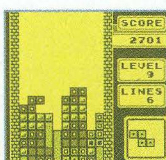
Die naheliegende Idee, Brettspiele auch am Bildschirm zu zocken, kam den Herstellern schon sehr früh. Besonders in den Achtzigern wurden Computer- und Videospieler mit zahlreichen Portierungen klassischer Konzepte wie Schach, Monopoly oder 'Spiel des Lebens' bedacht. Animierte Figuren und Sounduntermalung sollten den Reiz der Originale am Rechner noch verstärken – mit mäßigem Erfolg. Die meisten Spieler empfinden solche Umsetzungen schlichtweg als überflüssig und ziehen weiterhin den Charme einer gemütlichen Wohnzimmerrunde der sterilen Monitor-Atmosphäre vor.



Bei Electronic Arts' "Battle Chess" hauen sich die Spielfiguren liebevoll animiert die Rüben ein









1984 – "Pitstop 2" bietet als eines der ersten Computerspiele eine Splitscreen-modus.

1985 – In "Gauntlet" metzeln sich vier Spieler gleichzeitig durchs finstere Dungeons – der Automat wird zum gigantischen Erfolg.

1986

1987 – Die 1984 mit "Summer Games" begonnene Multiplayer-Reihe von Epyx erreicht mit "California Games" ihren Zenit.

1988

1989 – Dank der Linkfähigkeit des Game Boys erreicht die Popularität des Knobelklassikers "Tetris" ungeahnte Dimensionen.

1990 – "Bomberman" auf der PC-Engine markiert die Hochzeit des Mehrspielerklassikers. Nintendos 'Four Score' ist der erste Vierspieleradapter für Konsolen.

1991 – Electronic Arts entfacht mit "EA Hockey" und Vierspielerunterstüzung den modernen Sportboom.

1992

1993

1994 – Squares "Secret of Mana" wartet als erstes Action-Adventure mit einem Dreispielermodus auf. Ataris glückloser Jaguar ist dank Catbox die erste vernetzbare Konsole der Welt.

Aktuelles von der



Jetzt wisst Ihr Bescheid über die Historie des gemeinsamen Zockens. Doch wie sieht's bei der gegenwärtigen Konsolengeneration in puncto Mehrspieler-Spaß aus?



Das hervorragende Square-Rollenspiel "Legend of Mana" lässt Euch zu zweit ins Abenteuer ziehen. Der Titel ist nur als Japan- oder US-Import erhältlich.





Mit einem Wort: grandios. Bei zwei von drei veröffentlichten Videospielen besteht die Möglichkeit, in irgendeiner Form mit mehreren Leuten anzutreten – Tendenz steigend. Neben den traditionellen Multiplayer-Domänen Sport, Rennen, Action und Geschicklichkeit wagen sich mittlerweile einige Hersteller sogar an vernachlässigte Genres wie Jump'n' Run (**Ruff & Tumble**, N64) oder Rollenspiele (**Legend of Mana**, PSone). Und mit Segas Mäusejagd **Chu Chu Rocket** begann letztes Jahr die Online-Multiplayer-Zukunft für Dreamcast-Besitzer. Im folgenden wollen wir Euch die verschiedenen Mehrspieler-Konzepte näher vorstellen und die aktuellen Konsolen miteinander vergleichen.

MULTIPLAYER-KONZEPTE

Bildschirmfüllender Spaß

Das Anfang der siebziger Jahre mit **Pong** eingeführte Multiplayer-Konzept erfreut sich auch im neuen Jahrtausend größter Beliebtheit. Das Grundprinzip – alle Teilnehmer gleichzeitig auf einer ungeteilten Spielfläche – trefft Ihr entweder in seiner 'Urform' (u.a. **Tetris** und **Bust-a-Move**) oder in unzähligen, leicht abgewandelten Varianten an. So zählen scrollende Titel wie das Fantasy-Gemetzel **Gauntlet Legends**, der Fun-Racer **Micro Machines V3** und der Fußball-Knüller **UEFA Striker** ebenfalls zu dieser Kategorie. Vorteil: Dank des ungeteilten Bildschirms sparen die Entwickler im Vergleich zum Splitscreen enorm Rechenleistung. Dadurch bleibt die Optik (meist) von unschönen Rucklern und anderen Grafikpatzern verschont. Allerdings kommt durch das auf ein Spielfeld beschränkte Getümmel schon mal die Übersicht abhanden.



Knobel-Duelle zu zweit ("Bust-a-Move 3DX", oben) oder zu viert ("The New Tetris", N64) sorgen für vergnügliche Stunden



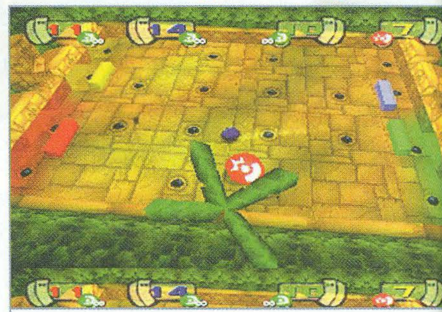
"Gauntlet Legends" (PS, N64, DC) sollte in keiner Multiplayer-Sammlung fehlen



In "Micro Machines V3" von Codemasters liefert Ihr Euch spannende Rennduelle mit bis zu sieben menschlichen Gegnern

Geteiltes Leid

Der mit den 16-Bit-Konsolen in Mode gekommene Splitscreen ist mittlerweile die Standardlösung für das Gros der aktuellen Rennspiele und Ego/Third-Person-Shooter. Diese Variante trefft Ihr in drei verschiedenen Formen an: zweifach vertikal oder horizontal geteilt sowie vierfach gesplittet. Während die ersten beiden Arten auf normal großen Fernsehern gut spielbar sind, müsst Ihr für die Vierer-Variante schon wuchtigere Bildschirme auffahren. Das größte Problem der Splitscreen-Technik liegt in der begrenzten Rechenleistung der Hardware: Zwar schrumpft mit jedem darzustellenden Fenster auch die Größe des jeweiligen Spielfelds, dafür muss das Programm in jedem Splitscreen-Ausschnitt die komplette 3D-Umgebung berechnen. Die Folgen sind jedem Konsolenbesitzer leidvoll bekannt: Niedrige Bildrate, Pop-Ups, Verzicht auf Details und Gegner sowie geringe Auflösung 'zieren' die meisten Mehrspieler-Modi. Ein besonders negatives Beispiel ist die PS2-Raserei **Ridge Racer 5**: Trotz der angepriesenen, überlegenen Rechenpower von Sonys 128-Bit-Hardware ließen dichter Nebel und ploppende



Der Klassiker im neuen Gewand: der Multiplayer-Urahn "Pong" (PSone) mit Vierspieler-Option.

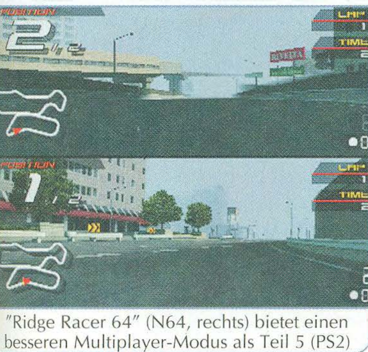






Fun-Racer-Parade (von links oben im Uhrzeigersinn): "Mario Kart 64", "Crash Team Racing", "Speed Freaks" (beide PSone), "Diddy Kong Racing" (N64).

Multiplayer-Front



"Ridge Racer 64" (N64, rechts) bietet einen besseren Multiplayer-Modus als Teil 5 (PS2)





Im Prügler "Tekken Tag Tournament" (PS2) dürft Ihr via Multitap abwechselnd zu viert in den Ring steigen

Häuserfronten den Traum von der ultimativen Konsole platzen. Allerdings gibt es nicht nur Negatives zu berichten. **Ridge Racer 64** beispielsweise sorgt auf dem N64 für ein tadelloses Multiplayer-Erlebnis: Zusätzliche CPU-Gegner und saubere Optik selbst im Vierspieler-Modus – Zockerherz was willst du mehr?

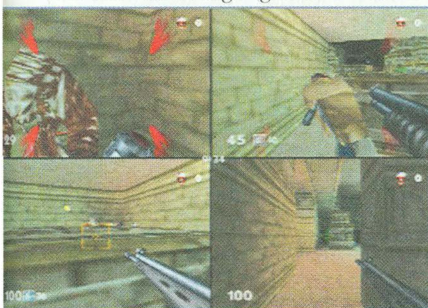
Bis zu sechs Milliarden Spieler

Mit diesem großspurigen Werbeslogan preist Sega die Online-Multiplayer-Fähigkeit ihrer 128-Bit-Konsole an. Während sich PSone und N64 allein auf die beiden vorgenannten Mehrspieler-Konzepte beschränken müssen, erschließt sich dem Dreamcast dank eingebautem Modem eine völlig neue Dimension des gemeinsamen Daddelns – zumindest theoretisch. Denn erst seit wenigen Monaten dürfen europäische Sega-Fans mit **Chu Chu Rocket**, **Toy Racer** & Co. im Netz der Netze gegen weit entfernt wohnende Konkurrenten antreten. PS2-Besitzer müssen sich noch länger gedulden: Erst mit der flächendeckenden Verbreitung eines Breitband-Internet-Zugangs sind Online-fähige Spiele geplant.

Die Vorteile des Online-Spiels liegen auf der Hand: kein geteilter Bildschirm, Platz vorm Fernseher, keine Möglichkeit, den Gegner auszuspähen und nicht zuletzt ein gigantisches Potenzial an Daddel-Partnern. Dafür kämpft der Dreamcast-Internet-Freak derzeit mit banalen Problemen wie mangelhafter Online-Software und überlasteten Dreamarena-Servern. Übrigens: Das Online-Zocken kostet aktuell unter der Woche (8-18 Uhr) 6 Pfennige/Minute, in der übrigen Zeit 3 Pfennige/Minute bei sekundengenauer Abrechnung.



Schweißtreibender Mehrspieler-Wettbewerb: "Int. Track & Field" (PS, PS2, N64, DC) von Konami.



Die N64-Ballerei "Turok: Legenden des verlorenen Landes" wurde konsequent auf Multiplayer ausgelegt

KONSOLEN-VERGLEICH

PSone



HARDWARE: Wie der große Bruder muss die PSone mit zwei Joypad-Ports auskommen. Wollt Ihr zu viert oder gar zu acht an den Start gehen, kommt Ihr um die Anschaffung eines Multiplayer-Adapters nicht herum. Das Multi-Tap kostet ca. 50 Mark, im Bundle mit einem Spiel um die 140 Mark. Mit dem Linkkabel (siehe Kasten nächste Seite) dürft Ihr darüber hinaus zwei alte Modelle der Playstation (nicht die PSone!) über den Serial-Port zur Mehrspieler-Schlacht vernetzen.

GRAFIK: Obwohl Sonys Hardware mehr als fünf Jahre auf dem Buckel hat, überrascht die graue Kiste immer wieder mit technischen Höchstleistungen. "Ridge Racer Type 4" beispielsweise bietet einen technisch fast perfekten Zweispieler-Modus – zum absoluten Glück fehlen nur noch zusätzliche CPU-Fahrer. Allerdings stehen dem auch viele Totalausfälle ("Roadsters") und mittelmäßige ("Superbike 2000") Multiplayer-Titel gegenüber.

SPIELEANGEBOT UND -QUALITÄT: Bedingt durch die gewaltige Masse an PSone-Titeln (weit mehr als 600 Stück) ist das Angebot an Multiplayer-Software konkurrenzlos groß. Für die gängigen Genres gibt es zig Vertreter, die um die Käufergunst buhlen – mit "Blaze & Blade" und "Legend of Mana" (Import) dürfen sogar Rollenspiel-Fans gemeinsam Monster erledigen. Dass bei der hohen



Die PC-Umsetzung "C&C: Alarmstufe Rot" (PSone) lässt sich via Linkkabel zu zweit zocken

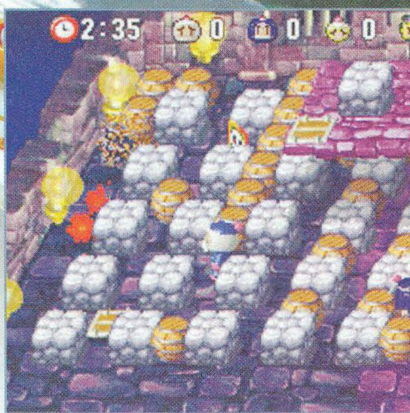


Die Multiplayer-Top-15

In der nachfolgenden Liste findet Ihr die besten derzeit erhältlichen Mehrspieler-Titel für die aktuellen Konsolensysteme. Die Note bezieht sich nur auf die Qualität des Multiplayer-Modus und kann von der MAN!AC-Spielspaß-Wertung deutlich abweichen (wie z.B. bei "Bishi Bashi Special").

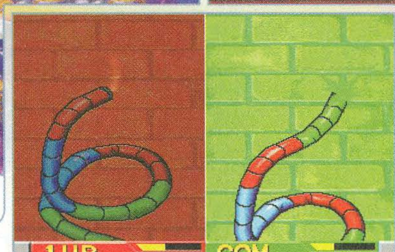
TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE	SPIELER	MULTIPLAYER-NOTE
BISHI BASHI SPECIAL	Konami	PSone	Party-Spiel	1 - 8 *	5/5
BLAZE & BLADE	T&E Soft	PSone	Rollenspiel	1 - 4	4/5
BOMBERMAN	Hudson	PSone	Geschicklichkeit	1 - 4	5/5
BUST-A-MOVE 3 DX	Taito	PSone, N64	Denkspiel	1 - 4	5/5
CHU CHU ROCKET	Sega	DC	Geschicklichkeit	1 - 4	5/5
CRASH BASH	Sony	PSone	Party-Spiel	1 - 4	5/5
DIDDY KONG RACING	Rare/Nintendo	N64	Fun-Racer	1 - 4	5/5
ESPN INT. TRACK & FIELD	Konami	PS2	Sport	1 - 4	5/5
FIFA 2001	EA	PS2	Sport	1 - 4	5/5
GAUNTLET LEGENDS	Midway	PSone, N64, DC	Action	1 - 4	4/5
MARIO PARTY	Nintendo	N64	Geschicklichkeit	1 - 4	5/5
MICRO MACHINES V3	Codemasters	PSone	Rennspiel	1 - 8	5/5
PONG	Hasbro	PSone	Geschicklichkeit	1 - 4	4/5
POWER STONE 2	Capcom	DC	Beat'em-Up	1 - 4	4/5
RIDGE RACER 64	Nintendo	N64	Rennspiel	1 - 4	5/5
RIDGE RACER TYPE 4	Namco	PSone	Rennspiel	1 - 4 **	5/5
TIME SPLITTERS	EA	PS2	Ego-Shooter	1 - 4	5/5
V-RALLY 2	Infogrames	PSone, DC	Rennspiel	1 - 4	4/5
VIRTUA TENNIS	Sega	DC	Sport	1 - 4	5/5
WORMS ARMAGEDDON	Hasbro	PSone, N64, DC	Strategie	1 - 4	5/5

*ABWECHSELND **ÜBER LINK


Explosive Action kombiniert mit Geschicklichkeit: "Bomberman World" für PSone.



Muntermacher für müde Partys: "Mario Party" geht dieses Jahr auf dem N64 in die dritte Runde.

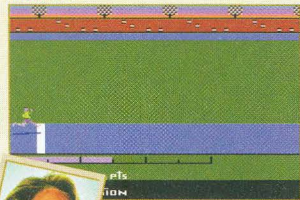


Karge Optik, grandioser Multiplayer-Spaß: "Bishi Bashi Special" (PS) fasziniert mit simplen Reaktions- und Koordinations-Spielen.

Mein schönstes Multiplayer-Erlebnis


"Crash Bash"

STEPHAN: Kein Film, keine Serie und kein ordinärer Witz kommen an das Lachsalvenpotenzial eines "Crash Bash" (PSone) heran. Besser gesagt: eine Mehrspielerrunde in der Disziplin 'Polar Push'. Die urkomischen Charaktere, mit denen man den Gegner in kürzester Zeit identifiziert ('Nimm das, Kuh!'), die brillante Mischung aus Geschick und Glück sowie die unglaubliche Schadenfreude, die dank der rutschigen Eisfläche, der Bomben und der Extras aufkommt, suchen ihresgleichen. Wer noch nie das Damoklesschwert eines tonnenschweren Gewichts über sich schweben hatte, weiß nicht, was Panik ist.


"Decathlon"

OLIVER: Als Anfang der 80er-Jahre Activisions Joystick-Killer "Decathlon" erschien, war für mich und meine Freunde die Schule erstmal Nebensache. Nachmittag um Nachmittag verbrachten wir mit dieser Sportspiel-Perle vor dem Fernseher – vor Anstrengung verzerrte Gesichtszüge und Armkrämpfe inklusive. Doch das virtuelle Training hatte einen entscheidenden Vorteil: Durch die gestählten Muskeln konnte man lukrative Nebenjobs wie Holzhacken annehmen, was die Taschengeldlücken durch gebrochene Joysticks wieder auffüllte und einem zudem durchschlagende Argumente im Pausenhof verschaffte.



"Super Bomberman"

COLIN: Heiser geschrieene Kehlen, schweißnasse Hände und zerschmetterte Joypads – ein Partie "Super Bomberman" im geschulten Freundeskreis ufert nicht selten in einem verbissenen Videospielmarathon aus. Aus Freunden werden Feinde, natürliche Bedürfnisse wie der Gang zum Klo oder Kühlschrank werden rekordverdächtig lange unterdrückt. Während der Sieger dreckig grinsend den virtuellen Pokal in Händen hält, schwört der gedemütigte Verlierer grausame Rache. Auch nach einer Dekade hat der Klassiker dank simplem Konzept aber schier unerschöpflicher taktischer Möglichkeiten nichts von seinem Reiz verloren.

Quantität manchmal die Qualität leidet, ist verschmerzbar.

SPIELEZUKUNFT: Der Start der PS2 im November des vergangenen Jahres macht sich deutlich bemerkbar: Zwar erscheinen noch einige Titel mit eingebautem Multiplayer-Modus (u.a. "Vanishing Point"), potenzielle Mehrspieler-Hits sind allerdings nicht in Sicht.

FAZIT: Die PSone ist immer noch eine gute Wahl. Die Spielequantität ist enorm und Exklusiv-Titel wie "Ridge Racer 4" könnt Ihr nur auf Sonys Konsole zocken. Die Zukunft ist jedoch nicht allzu rosig – die Firmen konzentrieren sich auf PS2.



Playstation 2

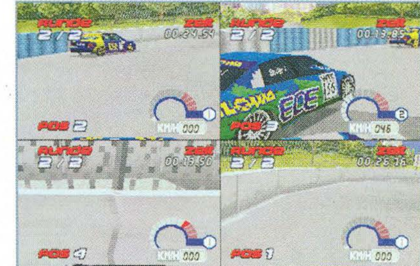
HARDWARE: Fortschrittliche Technik hat ihren Preis: DVD-Player, 128-Bit-Prozessor, Firewire- und USB-Schnittstellen – da blieb im Budget anscheinend nur noch Platz für zwei Joypad-Ports. Zu allem Überfluss versagt das PSone-Multitap mit der neuen Hardware seinen Dienst, Ihr müsst Euch wohl oder übel einen PS2-Adapter für ca. 80 Mark anschaffen. Davon abgesehen gibt es nichts zu meckern: Dank Anschlussmöglichkeiten für Modem/Breitbandadapter und Linkkabel ist die PS2 für die Multi-Zukunft bestens gerüstet.

GRAFIK: Bisher ist von optischer Überlegenheit gegenüber dem Dreamcast noch nichts zu sehen. Im Gegenteil: Der Zweispieler-Modus von "Ridge Racer 5" schockt mit dicken Nebelwänden und Pop-Ups, Ego-Shooter wie "Unreal Tournament" haben mit argen Rucklern zu kämpfen. Hier heißt es warten auf die nächste Software-Generation.

SPIELEANGEBOT UND -QUALITÄT: Durch die Abwärtskompatibilität kann Sonys 128-Bit-Maschine aus dem kompletten PSone-Fundus schöpfen. Die bisher für die PS2 erschienenen Spiele bieten darüber hinaus ordentliche Mehrspieler-Modi (u.a. "FIFA 2001" und "Dead or Alive 2") – Perfekt!

SPIELEZUKUNFT: Hier brauchen sich PS2-Käufer erstmal keine Sorgen machen – die langfristige Versorgung mit hochkarätigen Multiplayer-Titeln ist schon jetzt gesichert. Klangvolle Namen wie "Final Fantasy 11" oder "Gran Turismo 3" versprechen geselliges Daddeln vom Feinsten – egal ob übers Internet, via i-Link oder Splitscreen.

FAZIT: Momentan ist die PS2 die beste Wahl: Durch das riesige Angebot an PSone-Titeln, die unzähligen angekündigten Produkte, die potente Hardware und die zukunftssicheren Schnittstellen heißt der Sieger PS2.


Auch zu viert passabel spielbar: der PSone-Renner "Toca World Touring Cars".



Nintendo 64

HARDWARE: Nintendo war mit der 64-Bit-Konsole einmal mehr Vorreiter und spendierte dem Modul-Schlucker gleich vier Joypad-Ports. Allerdings könnt Ihr nicht wie bei der PSone einen zusätzlichen Multiplayer-Adapter anschließen und so beispielsweise zu acht zocken – mit dem N64 bleibt Ihr auf maximal vier Personen beschränkt. Auch eine Linkmöglichkeit sucht Ihr bei dem 64-Bitter vergebens.

GRAFIK: Wie die PSone verblüfft auch das N64 durch optische Leckerbissen im Multiplayer-Bereich. Allen voran der sensationelle Vierspieler-Modus in "Ridge Racer 64", der sogar mit zusätzlichen CPU-Fahrern noch flüssig läuft. Auch der eindrucksvolle Coop-Mode in Acclaims "Armorines" zeigt, was unter der grauen Plastikhülle steckt. Leider haben andere Entwickler die 64-Bit-Konsole weniger im Griff und langweilen mit technisch schwachen Mehrspieler-Modi (z.B. "Carmageddon 64", "Army Men: Sarge's Heroes").

SPIELEANGEBOT UND -QUALITÄT: Das N64 kann zwar nicht mit der Masse an PSone-Software mithalten, dafür ist die Qualität einiger Titel auf gleichem oder sogar höherem Niveau – Fun-Racer vom Kaliber eines "Diddy Kong Racing" sucht Ihr auf anderen Konsolen vergeblich. Dazu findet Ihr Knüller wie "Mario Party" und


Spielspaß statt Grafik-Overkill: "F-Zero X" (N64) lässt sich dank akkurater Steuerung perfekt zocken.



Bei "Timesplitters" auf der PS2 dürft Ihr im Mehrspieler-Modus etliche CPU-Gegner aktivieren


"Duke Nukem: Zero Hour" (N64) bietet neben coolen Sprüchen auch eine passable Vierspieler-Option

Leider ziemlich ruckelig: der Coop-Modus im N64-Ego-Shooter "Perfect Dark".

"Pokémon Stadium" exklusiv auf der Nintendo-Hardware.

SPIELEZUKUNFT: Hier sieht's düster aus für das N64. Die Third-Party-Entwickler haben sich größtenteils von Big Ns Konsole verabschiedet und auch von Nintendo selbst erscheint im Multiplayer-Sektor außer "Conkers Bad Fur Day" nichts Spannendes mehr.

FAZIT: Viele Multiplayer-Highlights könnt Ihr nur als N64-Besitzer genießen. Darüber hinaus spart Ihr Euch die Anschaffung eines Mehrspieler-Adapters. In der Endabrechnung liegt das N64 zwar auf dem letzten Platz, echte Multiplayer-Fans kommen trotzdem nicht ohne das Nintendo-System aus.

Dreamcast

HARDWARE: Als zweitjüngstes Mitglied der aktuellen Konsolenfamilie fasziniert der Dreamcast nicht nur mit einer hohen Rechenleistung und eingebautem Vierspieler-Adapter, er bietet darüber hinaus mit dem integrierten 33.6k-Modem Zugang zum 'Online-Multiplayer-Himmel'. Wie beim N64 müsst Ihr auch bei der Sega-Konsole auf Rudelduelle mit acht Spielern verzichten. Ein direkter Link von zwei Dreamcasts ist mit einem entsprechenden Kabel (bisher nur als Import) möglich.

GRAFIK: Die 128-Bit-Optik ist die große Stärke des Dreamcast und lässt PSone wie Nintendo 64 ziemlich altbacken aussehen. Splitscreen-Kämpfe laufen bei ordentlicher Programmierung (z.B. "4 Wheel Thunder" und "Fur Fighters") flüssig und mit nur geringem Detailverlust. Aber auch der Dreamcast ist nicht vor Ausrutschern gefeit, wie der neblige Mehrspieler-Modus in "Sega Rally 2" zeigt.

SPIELEANGEBOT UND -QUALITÄT: Obwohl die Spielebibliothek der Sega-Konsole noch weit hinter dem PSone-Angebot hinterherhinkt, sind viele Dreamcast-Titel mit ansprechenden Mehrspieler-Modi ausgestattet. Auch die Internet-Option wird von immer mehr Herstellern genutzt und Produkte wie "Speed Devils Online" oder "POD 2" begeistern online mehr als in der Solo-Variante.

SPIELEZUKUNFT: Allen Unkenrufen zum Trotz sieht die nähere Zukunft vielversprechend aus. Neben den traditionellen Splitscreen-Varianten dürfen sich Dreamcast-Fans auf einen wahren Online-Boom freuen: Ob "NBA 2K1", "Half-Life" (dt.), "Phantasy Star Online" oder "Alien Front Online" – Sega und Dritthersteller setzen voll auf die Internet-Fähigkeit ihrer 128-Bit-Konsole.

FAZIT: Wer online zocken und auf hervorragende Multiplayer-Optik nicht verzichten will, kommt am Dreamcast nicht vorbei. Zwar kann das aktuelle Software-Angebot mit den PSone-Mengen nicht mithalten, dafür gibt es einige qualitativ hochwertige Titel und die Aussicht auf eine blühende Online-Zukunft. *os*

Playstation-Duo

Das Linkkabel für Sonys Konsole verspricht seit 1995 Multiplayer-Sessions ohne Einschränkungen: Zwei (ältere) Playstations mit dem ca. 15 Mark teuren Accessoire verbinden, je eine Spiele-CD einlegen und los geht das Zocken auf getrennten Fernsehern. Durch diesen aufwändigen 'Trick' genießt Ihr maximalen Mehrspieler-Spaß, da jedem Kontrahenten nicht nur ein eigener Bildschirm zur Verfügung steht, auch die Optik bleibt auf dem Niveau des Single-Player-Modes. Nachdem der Erfolg des Linkkabels trotz früher und qualitativ hochwertiger Software-Unterstützung (u.a. "Wipeout" und "Destruction Derby") ausblieb, verzichteten immer mehr Entwickler auf eine entsprechende Option. Mittlerweile erscheinen nur noch sporadisch Titel (z.B. "Wipeout 3 SE" und "Ridge Racer Type 4"), die den Playstation-Link anbieten. In der aktuellen Hardware-Version, der PSone, wurde der serielle Port leider wegrationalisiert – Linksessions sind somit nicht mehr möglich. Nichtsdestotrotz haben wir alle bisher veröffentlichten PAL-Spiele in der nachfolgenden Tabelle zusammengefasst.

TITEL	HERSTELLER	GENRE
ANDRETTI RACING	Electronic Arts	Rennspiel
ARMORED CORE	Sony	Action
ASSAULT RIGS	Psygnosis	Action
AYRTON SENNA KART DUELL	Gaps	Rennspiel
BATTLESHIP	Hasbro	Strategie
BREAK POINT TENNIS	Ocean	Sport
BURNING ROAD	Softgold	Rennspiel
BUSHIDO BLADE	Square	Beat'em-Up
CART WORLD SERIES	Sony	Rennspiel
C&C:ALARMSTUFE ROT	Virgin	Strategie
COOL BOARDERS 2	Sony	Sport
DESCENT	Interplay	Action
DESCENT 2	Interplay	Action
DESTRUCTION DERBY	Psygnosis	Rennspiel
(INDIZIERT)	GT	Ego-Shooter
(INDIZIERT)	GT	Ego-Shooter
EXPLOSIVE RACING	Softgold	Rennspiel
(INDIZIERT)	GT	Ego-Shooter
FORMEL 1	Psygnosis	Rennspiel
IMPACT RACING	JVC	Rennspiel
INDEPENDENCE DAY	Fox	Action
KRAZY IVAN	Psygnosis	Action
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	Sony	Rennspiel
NEED FOR SPEED	Electronic Arts	Rennspiel
RAGING SKIES	Asmik	Simulation/Action
RIDGE RACER REVOLUTION	Namco	Rennspiel
RIDGE RACER TYPE 4	Namco	Rennspiel
SAN FRANCISCO RUSH	Midway	Rennspiel
TEST DRIVE 4	Accolade	Rennspiel
TEST DRIVE 5	Accolade	Rennspiel
TEST DRIVE OFF-ROAD	Accolade	Rennspiel
TOTAL DRIVIN'	Ocean	Rennspiel
WING OVER	JVC	Simulation/Action
WIPEOUT	Psygnosis	Rennspiel
WIPEOUT 2097	Psygnosis	Rennspiel
WIPEOUT 3	Psygnosis	Rennspiel

Mehrspieler-Spaß für unterwegs

Als Ende der 80er-Jahre der Game Boy erschien, freuten sich die Käufer nicht nur über den beigelegten Knobelklassiker "Tetris" und die schmucken Kopfhörer, sie durften die geometrischen Klötzchen via mitgeliefertem Linkkabel sogar im Duett stapeln. Mittlerweile ist mit dem Game Boy Color die dritte Handheld-Generation im Handel und dank Pokémon erfährt das pfiffige Multiplayer-Zubehör einen neuen Aufschwung: Neben dem original Linkkabel dürfen Pikachu-Fans ihre Tierchen seit kurzem stilecht mit der passenden Strippe (siehe links) tauschen. Durch den Pokémon-Boom dürfte eine nachhaltige Unterstützung der Link-Option auf längere Zeit gesichert sein – Game-Boy-Entwickler integrieren wieder verstärkt die aufwändig zu programmierenden Zweispieler-Modi. Inzwischen nicht mehr im Handel erhältlich ist der Vierspieler-Adapter.

"Pokémon Gelb" ist die aktuelle Inkarnation von Pikachu & Co



Die Mehrspieler-Sportsensation des vergangenen Jahres: "Virtua Tennis" (DC) beschert Euch wunde Daumen.


In "Worms Armageddon" (PS, N64, DC) ballert Ihr mit großkalibrigen Waffen auf Eure rosa Kameraden.





Multiple

Der Trend zu Online-fähiger Hard- und Software ist offensichtlich. Haben Multiplayer-Adapter und Splitscreen in Bälde ausgedient?

Vernetzt – der PC zeigt, was geht

Während das Online-Spiel auf Konsole noch in den Kinderschuhen steckt, kann sich der PC-Freak schon lange bei Multiplayer-Events im Internet vergnügen. Der größten Beliebtheit erfreuen sich Ego-Shooter wie "Half-Life" und "Unreal Tournament". Zocker aus aller Welt schließen sich für Ihr Lieblingsspiel zu Clans zusammen und kämpfen in Ligen um den Weltmeistertitel. Firmen reißen sich darum, Favoriten zu sponsorn, selbst Preisgelder in siebenstelliger Höhe sind für Siege schon geflossen. In Korea werden Meisterschaften des Strategie-Titels "Starcraft" sogar live im Fernsehen übertragen. Aber auch in anderen Genres brodelt der Multiplayer-Spaß: Bei "Ultima Online" begibt sich der RPG-Fan in komplexe Fantasy-Welten, zusammen mit mehreren tausend Spieleverrückten. Renn-, Flug- und Sporttitel lassen sich ebenfalls online gegeneinander spielen. Wer nicht selbst mitmachen will, kann sich auf virtuelle Tribünen setzten und à la "Premiere World" verschiedenste Kameraperspektiven wählen. Der PC-Freak trifft sich zum Zocken aber nicht nur im WWW: Mit Netzwerk-Karten verbunden, spielen Freunde im kleinen Kreis, Arbeitskollegen im Büro oder Profi-Zocker bei Mega-Netzwerk-Parties.



Mehrspieler-Massen: Vielleicht bringt die Zukunft ja auch Konsolen-LAN-Parties.

Fachbegriffe

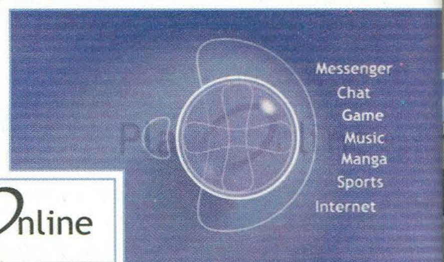
Breitband: Bezeichnet Kabelnetze, über die hohe Übertragungsgeschwindigkeiten möglich sind.
Ethernet: Netzwerke, in denen minimal mit 10 Mbps (siehe rechten Rand) kommuniziert wird.
i-Link: Kabel, das über die Firewire-Schnittstelle der PS2 angeschlossen wird und durch das sich Konsolen miteinander verbinden lassen. Kommt eine Weiche (Hub) zum Einsatz können mehrere PS2s zusammengeschlossen werden.

DIE HARDWARE

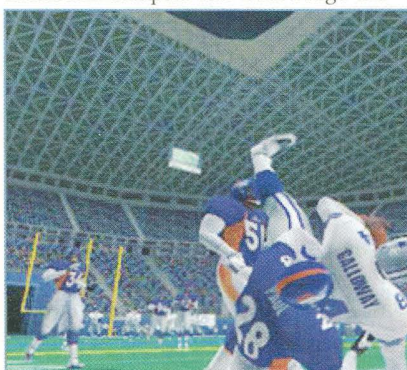
Fakt ist: Auch mit den Next-Generation-Konsolen werden weiterhin Multiplayer-Erlebnisse vor einem einzigen Fernseher möglich sein. Für die PS2 gibt's bereits eine Auswahl an Multi-Taps, diverse Titel bieten altbekannte Splitscreen-Modi. Das i-Link-Kabel ermöglicht das Vernetzen von mehreren PS2s: Über einen Hub (eine Art Weiche zur Informationssteuerung) lassen sich die schwarzen Kästen zu einem Netzwerk zusammenschließen.

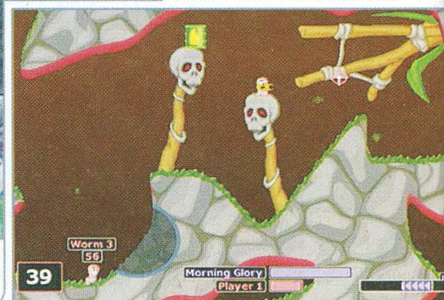
Bei den weiteren Zukunftskonsolen sieht's von vornhérein besser aus: Microsofts Xbox werden vier Gameports spendiert – Nintendos Gamecube hat dieselbe Zahl an Anschlussmöglichkeiten. Besonders interessant sind die Pläne von Big N in Bezug auf den Game Boy Advance: Per Adapter stöpselt Ihr den Handheld an den Gamecube und benutzt ihn als Pad. Über den LC-Bildschirm werden Euch dann Zusatzinfos zum Spiel eingeblendet. Mit ein bisschen Fantasie eröffnen sich in Multiplayer-Sessions reihenweise neue Möglichkeiten – wie z.B. das verdeckte Ziehen von Einheiten in einem rundenbasierten Strategiespiel. Noch innovativer wird's beim Verbinden von Game Boy und Handy: Nicht nur E-Mails und Spiele sind aus dem Netz abrufbar, über das Internet darf man auch mobil mit Freunden zocken.

Der Gamecube wird zwar nicht von Beginn an mit einem Modem ausgerüstet sein, ein serieller Port für dieses oder einen Breitbandadapter ist aber serienmäßig vorhanden. Microsoft und Sony setzen dagegen vornehmlich auf High-Speed: Während die Xbox mit einer Ethernet-Karte bestückt sein wird, ist die Aufrüstung der PS2 mit Festplatte und Breitband-Adapter nur eine Frage der Zeit. Zudem tut sich bereits der Hersteller Sun Electronics als Modem-Fremdhersteller hervor: In Bälde wird es ein 56K-Modem geben, das über den USB-Port der PS2 Anschluss findet. Die Übertragungsraten sind jedoch eher niedrig, rechenintensive Spiele lassen sich so nur schwer in einer Online-Variante realisieren. Schon jetzt werden Programme entwickelt, die den Datenfluss von Konsolen optimieren. Tool-Entwickler SN Systems hat bereits die erste wirkungsvolle Software programmiert: Die Verarbeitung der Daten beim Empfangen und Senden regelt damit der integrierte PSone-Prozessor, die Emotion-Engine wird entlastet. Die Ethernet-Karten



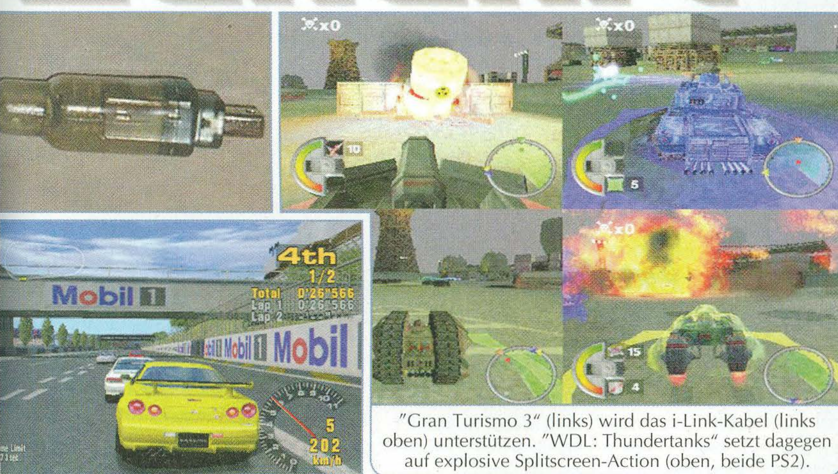
Squares 'PlayOnline' befindet sich schon länger im Netz. Hier seht Ihr das Bild des PS2-Portals.





Dreamcast Online: Harte Football-Action bei "NFL 2K" (oben) und PC- gegen Konsolen-Zocker bei "Worms World Party" (rechts).

Zukunft



"Gran Turismo 3" (links) wird das i-Link-Kabel (links oben) unterstützen. "WDL: Thundertanks" setzt dagegen auf explosive Splitscreen-Action (oben, beide PS2).

bieten im Gegensatz zum Standard-Modem ungleich höhere Übertragungsraten – somit wird sich die Breitbandtechnologie über kurz oder lang durchsetzen. Aber letzten Endes ist es an den Spiele-Entwicklern, die neue Technologie effektiv in ihren Titeln zu nutzen.

DIE SPIELE

Online-Multiplayer-Sessions werden (analog der Entwicklung im PC-Bereich) frischen Wind in die Konsolenwelt bringen, bewährte Konzepte bleiben uns aber auch weiterhin erhalten. Allein das Engagement von EA Sports für die Zukunftskonsolen garantiert ungetrübte Mehrspielerfreuden.

Mit höherer Leistungsfähigkeit lassen sich zudem vermehrt PC-Titel auf Konsolen umsetzen. Ego-Shooter wie das online-fähige "Unreal Tournament" für den Dreamcast sind nur der Anfang. Nicht nur Actionspiele können das Netz nutzen: (Action-)RPGs wie "Diablo 2" oder Echtzeitstrategie à la "Command & Conquer" sollten in naher Zukunft auch Videospieler erfreuen. Selbst japanische Konsolenserien wie "Final Fantasy" oder "Phantasy Star" werden in ihren Multiplayer-Konzepten von klassischen Online-PC-Titeln wie "Ultima Online" beeinflusst (siehe Kasten). Einen eigenen Ansatz verfolgt Sega mit der Arcade-Panzerschlacht "Alien Front Online", bei der bis zu acht Leute in Teams gegeneinander antreten (siehe MAN!AC 1/2001). Über einen Mikrofon-Aufsatz gebt Ihr Euren Kameraden Anweisungen und arbeitet Strategien aus. Trotz der noch fehlenden Anbindung fördern auch PS2-Entwickler den Online-Gedanken: Bei Cores Ego-Shooter "Project Eden" kämpft Ihr Euch in Vierer-Teams durch düstere Städte und erledigt online Widersacher mit vereinten Kräften. Der PS2-Hoffnungsträger "Gran Turismo 3" (MAN!AC 2/2001) kommt indes ohne Internet aus: Über das i-Link-Kabel und eine Hub-Weiche werdet Ihr auf drei Konsolen mit bis zu fünf Freunden um die Wette heizen dürfen.

Multiplayer-Fans blicken also voller Freude in die Zukunft – höhere Rechenleistung, neue Verbindungstechniken und Breitbandverkabelung sei Dank. *sb*


In USA und Japan schon erschienen: Links der Ethernet-Adapter für den Dreamcast, oben der Mikrophon-Aufsatz.

Kabel-Modem: *Modem, das über das TV-Kabel-Netz mit dem Internet (oder anderen Netzen) kommuniziert. Übertragungsgeschwindigkeiten von 38 Mbps und mehr sind möglich.*

LAN: *Local Area Network. Ein Netzwerk von Computern, die räumlich nahe beieinander liegen.*

Mbps: *Megabit per second. Angabe der Übertragungsleistung. Um z.B. Filme (im MPEG-1-Format) aus dem Netz in Echtzeit ansehen zu können, sind ca. 1,5 Mbps nötig.*

Portal: *Netzwerk, auf das nur eine bestimmte Gruppe von Nutzern Zugang hat.*

SQUARE AUF PS2

Final Fantasy 11 als Internet-RPG




Anime-Fantasy-Welt: Die ersten Bilder von FF11 machen Lust auf mehr!

SQUARE HAT MIT "FINAL FANTASY 11" GROßE PLÄNE: Bis zu 3000 Spieler gleichzeitig sollen sich über das Mitte 2001 im Internet stehende Portal "Play Online" einwählen und so miteinander wie bei "Ultima Online" in einer Welt leben können. Beim PC-Vorbild bauen die Spieler für eine monatliche Gebühr ihre Charaktere vom einfachen Simpel zum mächtigen Helden auf. Zudem darf man unterschiedlichste Berufe erlernen, Grundstücke erwerben und sogar eigene Geschäfte aufmachen. Square wird mit "FF 11" ein ähnliches Prinzip verfolgen. Interessantes Detail: Die Verständigung soll Iconbasiert ablaufen und so die Sprachbarrieren umgehen. Hoffen wir, dass das höchst komplexe Konzept auf der PS2 ansprechend umgesetzt wird.

SECOND HAND

SUCHE

NINTENDO

Suche Y's4 **The Mask of Sun** für Super Nintendo (us/jp). Tel. 0041/52/2022991 (Schweiz, ab 19 Uhr)

Suche Originalanleitung zu Final Fantasy3 (max. 50 DM) oder **Final Fantasy3** komplett (max. 130 DM). Verkaufe Illusion of Time (engl. PAL), keine Verpackung für 50 DM, Mega Drive Starflight 40 DM. Tel. 02373/67764 (Volker, ab 18 Uhr)

SEGA

Suche Dreamcast-Spiele bis 40 DM, nur dt. Originale in gutem Zustand. Suche Multinorm-Mega-Drive und Spiele Sonic 3D, Disney Collection, Thunderforce3 (dt), Pirates Gold, Musha Aleste, Aero Blasters usw., habe z.B. Dragon's Fire (us), Twin Hawk (jp), Turtles, Populous2, Hellfire. Suche und tausche Spiele für Nintendo64. Tel. 0174/2527821

PLAYSTATION

Suche Ego-Shooter, biete 45 DM + Porto. Tel. 0043/664/5416764

Suche für **Playstation**: Test Drive Off-Road von Accolade/Eidos. Kaufe oder tausche. Tel. 09241/7992

Suche **Dead or Alive2** für PS2. Verkaufe Fantavision 50 DM, X-Squad 90 DM, Tekken Tag Tournament 90 DM. Tel. 04141/981036 (Lennart)

Suche für **Playstation** folgende Spiele: Fifa2000, Dino Crisis2, TOCA World Touring Cars, Syphon Filter2. Bezahle für die Spiele je 40-55 DM. Tel. 035456/261

Suche für Playstation: **Devil Dice** (US od. PAL), Kurushi Final (US od. PAL), nur in gutem Zustand und als Original! Tel. 0170/8662342

Diesmal kommen besonders Sega- und Playstation-Fans in den Genuss vieler Angebote, Sammler von Oldies und Exoten muss ich aus Platzmangel auf nächsten Monat vertrösten, dann gibt's aber wieder eine Extraportion Retro. Apropos ältere Spiele: Auch wir empfinden die Indizierung angegrauter Klassikern ziemlich daneben, trotzdem müssen wir solche Titel weiterhin unkenntlich machen. *Euer Ulrich*

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe für **NES**: Flugzeug-Ballerei (us) 85 DM, Cybernoid (us) 65 DM, Dirty Harry 85 DM, Othello (us) 65 DM, Platoon (us) 85 DM, The Three Stooges (us) 65 DM, Star Tropics2 (us) 85 DM, auch noch eine Menge lose Module, alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

SEGA

Jet Set Radio, Ready 2 Rumble Boxing, Sonic Adventure (günstig), suche Metropolis Street Racer, Dead or Alive2 (gerne Tausch gegen Jet Set Radio!), suche für Atari VCS2600: Dig Dug, Space Invaders, Flugzeug-Ballerei. Tel. 0611/5000583

Dreamcast mit 1 Controller, Visual Memory, Keyboard + Internetzugang, komplett für 350 DM. Tel. 0174/3698150

Verkaufe **Sega Saturn** mit 6-Spieler-Adapter, Extra-Joypad und 23 Spielen, u.a. Thunderforce5, Deep Fear, Parodius, Nights, Ego-Shooter für 750 DM, nur komplett. Tel. 06034/5865

Verkaufe **Mega-Drive-Spiele**, z.B. Hellfire (jp) 150 DM, Ranger X 150 DM, Ristar 200 DM, Streets of Rage 100 DM und 50 weitere. Manfred Jochum, Hirtenberg Str. 51, 66557 Illingen

Dreamcast mit 1 Controller und 4 Spielen: Sega Rally2, Millennium Soldier, Ready 2 Rumble Boxing, ChuChu Rocket für 430 DM. Tel. 0162/4541755, 03339/722519 (ab 19 Uhr)

Sega GT, RE Code Veronica, Ecco the Dolphin, Shadow Man, Crazy Taxi, alle für 180 DM oder einzeln. Klaus Wächter, Hennakop 18, A-6780 Bartolomäberg, T. 0043/676/5441533 (ab 18 Uhr)

PLAYSTATION

Verkaufe für **Playstation**: Grandia, Tony Hawk's Pro Skater2, Saga Frontier2 und WWF Smackdown2 für je 55 DM, komplett für 200 DM, Mega Man X3 gratis dazu. T. 06164/643 (werktags ab 14 h)

Verkaufe Final Fantasy7+8, Suikoden2 (PAL), teilw. neu, 40-50 DM. Suche Final F.7 (us), Xenogears, Parasite Eve, Final Fantasy Tactics sowie Lösungsbücher für alle US-RPGs, zahle nach Zustand. Tel. 02373/67764 (Volker)

PS2 (jp) + Tekken Tag Tournament + Ridge Racer5 + Spannungswandler, 3 Monate alt und wie neu. Neupreis 2500 DM. Alles mit Originalverpackung. Verkaufe für mindestens 800 DM. T. 089/648118 (Michael, ab 14 h)

Für **Playstation**: Blaze & Blade (75 DM), Point Blank2 (75 DM), Evil Zone (75 DM), Virus (70 DM) und Ninja Shadow of Darkness (70 DM). Alle Spiele Top-Zustand. Zusammen nur 350 DM. Tel. 0261/64231, 0177/4296475

Verkaufe **V3-Racing-Wheel mit Gran Turismo2**, völlig neu für nur 100 DM. Tel. 0162/4192337, 030/79785917

Verkaufe **Dino Crisis** für 40 DM, außerdem 1080° Snowboarding für das Nintendo64 für 40 DM. Tel. 0160/3374836

EXOTEN

Verkaufe Spiele und Zubehör für: Mega Drive/CD/32X, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Master System, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, PC-Engine/CD, Neo Geo/CD, Game.com, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc. Tel./Fax. 030/6258637

SONSTIGES

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele für Master System, Mega Drive, Saturn, Playstation, PC-Engine. Verkaufe Shooter für alle Systeme, Suche Spiele für PC-Engine, Turbo Duo, kaufe auch Sammlungen für PC-Engine. Tel. 06034/5865

Verkaufe/tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe auch Table-tops, Game & Watch-Spiele. Tel. 089/1403732, 0175/3355001

Mega Drive: Ranger X (PAL), Dyn. Headdy (PAL), Fire Shark (PAL), Task Force Harrier EX (jp) usw, SNES: Contra (jp), Axeley (jp), S.Edf (jp), Sxevellton (jp) usw., Mega-CD: Keio Flying Squadron (PAL), Robo Aleste, Solfeace (PAL), Saturn, PC-Engine, 32X. Tel. 06201/197460

Playstation: Tomb Raider (Value Series) 15 DM, Tomb Raider – Die Chronik 40 DM. **DVDs:** The Abyss (dt), Hackers (dt) je 25 DM, zzgl. 7 DM Porto/Nachnahme. Tel. 0340/8825696

Verkaufe **Rollenspiele**: Xenogears, Saga Frontier (Playstation), Lunar, Vay, Snatcher (Mega-CD), Soul Blazer (SNES), Great Greed (Game Boy). Habe auch Maniac Mansion (NES), suche Dragonball-Spiele (alle Systeme). Tel. 0511/421571 (Holger)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname | Straße, Nr. | PLZ, Ort

Ort | Datum | Unterschrift

BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

ABONNIEREN und ABKASSIEREN

Jetzt neu: Wirbst du einen Abonnenten, schicken wir dir eine von drei tollen Prämien für deine Konsole!

Prämie 1



PRÄZISE DIGITALSTEUERUNG DURCH MIKROSCHALTER-TECHNOLOGIE
EXTRA VIBRATIONSEFFEKT
TURBOFEUER FÜR ALLE TASTEN



ALTERNATIV MICRO-WIZARD. SOWEIT PALM PAD NICHT LIEFERBAR. TECHN. ÄHNLICH

Prämie 2



SCART-KABEL

BESTE RGB-BILDQUALITÄT
EINFACHE INSTALLATION
VOLLSTÄNDIG KOMPATIBEL

Prämie 3



MEMORY-CARD

1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du sofort, wenn der neue Abonnent seine Abo-Rechnung gezahlt hat.

ABO-HOTLINE 089/85709145

Der neue Abonnent spart ebenfalls: Statt 70,80 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlt er nur **60,80 Mark** – ein ganzer Zehner weniger!

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Internet
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

DIE PRÄMIE BITTE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese schnellstens zu.

NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT

Folgende **Prämie** habe ich ausgewählt:



PALM-PAD für Playstation. Neben präziser Digitalsteuerung und starkem Vibrationseffekt überzeugt das Palm Pad durch sein edles Design.



SCART-Kabel für Dreamcast Sinnvolles Zubehör für optimale Bildqualität, das dem Gerät serienmäßig leider nicht beiliegt.



Memory Card für Nintendo 64 Der Renner unter den Memory Cards: Mit 498 Speicherplätzen (1 MB linear) bestens ausgerüstet für umfangreiche Spielstände.

DAS ABO ZU MIR

JA! Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis 6 Wochen vor Ablauf bei pan-adress (Adresse nebenan) kündige.

NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE
2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

GEGEN RECHNUNG
BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

BANKLEITZAHL
KONTONUMMER
GELDINSTITUT

MANIAC

Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

MAN!AC-Online?

Seit geraumer Zeit komme ich nicht mehr auf Eure Webseite. Auch Mails an die Leserpost-Adresse können nicht zugestellt werden. Was ist da los? In meiner Verzweiflung musste ich schon zu Papier und Stift greifen!

Jan Beckert, München

Mit Deinem Brief streust Du Salz in unsere Wunden – erst wenn die persönliche E-Mail nicht mehr funktioniert, merkt man, wie unverzichtbar das Internet geworden ist. Die Angelegenheit ist eigentlich ganz einfach: Weder an der URL www.maniac-online.de noch den Adressen der einzelnen Redakteure wird sich in Zukunft etwas ändern. Da aber unser Mail- und Web-Server in der Weihnachtszeit umgezogen ist und sich nachfolgend die Einrichtung der Datenweiterleitung verzögert hat, waren wir eine gute Zeit nur über die IP-Adresse erreichbar. Aus diesem Grund konnten auch keine Leserbriefe beantwortet werden, einige Mails sind zudem ins Datennirvana abgeflogen. Mittlerweile ist aber alles wieder unter Kontrolle und unser System unter der Adresse www.maniac-online.de jederzeit erreichbar.

Wo ist Sega?

Langsam aber sicher platzt mir (Dreamcast-Fan) echt der Kragen! Was habe ich mich gefreut, dass Sega endlich die Initiative ergreift und pünktlich zu Weihnachten eine Riesen-Werbekampagne startet, in der letztendlich mal die Software im Vordergrund steht. Doch was kam? Nichts! Was denken die sich bei Sega eigentlich? Dass Sony so gütig ist und aus Mitleid Geld spendet? Sorry Sega, so nicht.
Sind die sich darüber im Klaren, dass sie sich mit ihren leeren Versprechungen total lächerlich machen? Zum Beispiel kündigte Tina Sakowsky (PR-Managerin Sega) bei Interviews in verschiedenen Videospielmagazinen 'grandiose' Werbeoffensiven an (auch in MAN!AC 11/2000). Dazu kam noch der Sega-Event (Oktober 2000), auf dem in hohen Tönen über die Dreamcast-Zukunft gesprochen wurde und der Höhepunkt war ja die Demonstration von Online-Gaming und "Quake 3". Fragt sich nur, wie man ein Spiel vermarkten soll, welches in Deutschland schon längst auf dem Index steht.
Nun ja, über das Weiterleben der Sega-Konsole lässt sich nur spekulieren, doch so kann es nicht weiter gehen. Schade, dann der Name Sega stand bei mir immer für Innovation und ein einmaliges Spielerlebnis. In diesem Sinne, macht weiter so, Ihr seid die Besten.

Roberto Lettra, München

Auch uns hat es stark verwundert, dass Sega nicht die versprochene Werbeoffensive zum Jahresende gestartet hat. Daran ist allerdings nicht die deutsche PR-Abteilung schuld, Sega Europe hat das Budget gekürzt und so waren keine Investitionen für die Vermarktung des Dreamcast mehr möglich. Dass Sega damit gerade im Weihnachtsgeschäft erheblich Umsatz verloren gegangen ist, kann man sich denken. Wie Du richtig anmerkst, kommen zu der Nichtexistenz von Werbung auch noch einige Ungereimtheiten wie die Veröffentlichung von "Quake 3" oder "Samba de Amigo". Wir freuen uns zwar über jeden Titel, der für die Konsole nach Deutschland kommt (besonders wenn es sich um so einen Party-Spaß wie "Samba" handelt), aber man muss sich natürlich fragen, ob der Aufwand überhaupt lohnt und so nicht noch größere Löcher in die Sega-Finanzen gerissen werden. Denn weder Spiele, die nicht öffentlich verkauft werden dürfen, noch 300 Mark teure Produkte lassen sich in sinnvollen Stückzahlen absetzen.

Alte Hüte

Mir geht es in meinem Brief um die momentane Konzeptarmut im Softwarebereich, vor allem bei der PS2. Kaum neue Konzepte oder revolutionäre Spielideen und trotzdem hat die PS2 einen Riesenerfolg. Ich frage mich, wozu man knapp 900 Mark für eine Konsole zahlt (DVD mal beiseite), die grafisch nicht besser ist als ein Dreamcast, und bei der die Spiele die gleichen sind wie auf der PSone. Die Entwickler gehen bei der Software überhaupt kein Risiko ein. Wozu auch? Die Marke Playstation hat einen hervorragenden Namen und genug Softwaretitel wird es sowieso geben, schließlich wollen auch viele Firmen auf den Erfolgszug springen.
Die Quantität stimmt. Aber das Wichtigste, die Qualität? "Ridge Racer 5", "Tekken 4", "Gran Turismo 3", "Wipeout Fusion"... wann kommt "Tomb Raider 18" oder "Resident Evil 12,5"? Mir geht es nicht um Spielenamen an sich. "Super Mario 64" oder "Zelda 64" hörte sich auch nicht gerade neu an. Aber was dahinter steckte, war es. Bitte, wenn die Leute "Tekken Super Special Edition", "Wipeout Extra Cool" oder "Ridge Racer Supertoll" spielen wollen, dann sollen sie. Aber innovative Konzepte wie "Shenmue", "Crazy Taxi" oder "Jet Set Radio" spielen sich nicht nur besser, sondern sind auch erfrischend anders als der ganze Playstation-Kommerzkram.

Tasso Karafillis, Wiesbaden

'Kommerzkram' sind heutzutage sämtliche Videospiele, die entwickelt werden, ganz einfach, weil die Hersteller mit ihren Titeln Geld verdienen wollen und müssen. Im Gegensatz zu schöngeistigen Filmen oder klassischer Musik, die unser Staat mit Millionensummen sponsort, werden Spiele in unserer Gesellschaft nicht als kulturelle und künstlerische Leistung anerkannt. Man kann keiner Firma vorwerfen, finanziellen Erfolg anzustreben. Schon eher kann man die Unfähigkeit eines Herstellers beklagen, die Qualität seiner Produkte dem Kunden mitzuteilen...

Voraussetzungen

Ich bin voll zufrieden mit Eurem Heft und Euer neues Inhaltsverzeichnis gefällt mir sehr gut. Ich bin zwar erst 15 Jahre alt, aber trotzdem hätte ich mal ziemlich Lust, bei einer Games-Zeitschrift zu arbeiten, da ich selbst ein Freak bin, der Infos, Berichte und Tests aus allen Zeitschriften zusammensucht. Daher meine Fragen:
Was braucht man für einen Schulabschluss bzw. Noten in den benötigten Fächern? Muss man in der Nähe der Redaktion wohnen?
Themawechsel: Ihr bekommt doch immer Demos und Spiele. Kann man diese von Eurer Redaktion bekommen? Ich würde auch dafür zahlen.
PS: Ich habe Euch aus Spaß ein Bild Eurer Redaktion gezeichnet, ich hoffe es gefällt Euch!

Stefan Gieselmann, Stuttgart

Die Grundvoraussetzungen für die Mitarbeit in einer Spiele-Redaktion sind geschliffenes Deutsch und Englisch in Wort und Schrift, tiefes Wissen über die Konsolengeschichte seit 1978, exzellente Umgangsformen und Beherrschung des Playstation-Wechseltricks. Daher sind ein Mindestalter von 30 Jahren, universitäre Auslandsaufenthalte, manikürte Fingernägel und Nichtrauchen absolute Einstellungskriterien. Da es keinen Menschen gibt, auf den dieses Profil zutrifft und der gleichzeitig für ein Hungergehalt 70 Stunden die Woche arbeitet, müssen die Verlage mit jungen, motivierten Freaks Vorlieb nehmen und eine gute Schlussredaktion besitzen.
Danke übrigens für den Tipp, wie wir ein paar Mäuse mehr machen könnten – sind wir noch gar nicht drauf gekommen.

UPDATES & ERRATA



UPDATE: Die PAL-Veröffentlichungstermine zweier, in der letzten Ausgabe Import-getesteten Spiele haben sich verändert: "Banjo-Tooie" soll nun im 2. Quartal erscheinen, "Sonic Shuffle" findet Ihr schon in der nächsten MAN!AC als PAL-Test.
MEA CULPA? Einige Leser hielten die Preisangaben der Arcade-Platinen in MAN!AC 2/2001 für übertrieben. Diese wurden bei Recherchen in Sammlerkreisen ermittelt – solltet Ihr bestimmte Platinen wesentlich günstiger finden, habt Ihr sicher ein gutes Geschäft gemacht.
UPDATE: Im Editorial 2/2001 sprachen wir noch vom 'Jahr der Entscheidung', nun ist klar: Die Xbox kommt erst 2002 nach Europa (s. Seite 24). Nach Aussagen Nintendos gibt's den deutschen Gamecube aber noch dieses Jahr.

Kabelsalat

Wie Euch vielleicht noch aus meinem letzten Brief bekannt ist, habe ich mich inzwischen schon daran gewöhnt, dass ich von den großen Firmen unentwegt verarscht werde. Aber was Sony in letzter Zeit bringt, ist wirklich der Hammer.

Da ich der Meinung bin, dass der Dreamcast in Europa keine Zukunft hat (genaugenommen gebe ich ihm hierzulande noch etwas über ein Jahr), und nicht ewig und drei Tage auf Xbox und Gamecube warten will, hab' ich widerwillig doch eine PS2 gekauft. Um genauer zu sein, ich habe sie bestellt. Und damit fingen die Ärgernisse an: Als erstes wurde mir von sämtlichen Händlern versichert, dass ich mindestens eine Woche auf meine PS2 warten müsse. Als ich dann nach über drei Wochen kurz davor war, sie wieder abzubestellen und es woanders zu versuchen, kam sie doch endlich.

Ich hatte vorsorglich gleich zwei Kabel, RGB- und S-Video, bestellt. Als erstes wollte ich das S-Video-Kabel benutzen, stellte aber schnell fest, dass mein Fernseher den passenden Ausgang nicht hatte. Also schickte ich das Kabel zurück, was auch reibungslos funktionierte. Als nächstes wollte ich es mit dem RGB-Kabel versuchen. Davor las ich aber noch etwas in der MAN!AC und erlebte die Überraschung meines Lebens: 'Der Kunde soll grundsätzlich das mitgelieferte AV-Kabel verwenden...'. Wer sind diese Leute, dass sie mir vorschreiben können, meine DVDs in der schlechtesten Qualität anschauen zu müssen? Daraufhin wollte ich das RGB-Kabel zurückgeben, dass wurde mir aber verweigert. Naiverweise bin ich davon ausgegangen, dass bei einer 'DVD-Konsole' ein RGB-Kabel angeschlossen werden kann und habe mir mit dem Austesten des Kabels zu lange Zeit gelassen. (...)

Jetzt noch etwas zur PS2-Grafik: Ich höre immer von den ganzen Playstation-Magazinen, die ich häretischerweise auch ab und zu kaufe, dass einen die Grafik vom Hocker hauen würde. Tut mir leid, aber wer schon einmal auf einem PC oder Dreamcast gezockt hat, ist von der Grafik kaum sonderlich begeistert. Ich persönlich finde die Grafik zwar gut, aber so weltbewegend, wie Sony die gerne darstellt, ist sie nicht.

Damit das hier kein reiner Beschwerdebrief über Sony wird, schreibe ich zu Euch auch noch was. Die neue Inhaltsübersicht finde ich super. Auch dass Ihr die Kleinanzeigen, hoffentlich auf Dauer, auf zwei Seiten ausgeweitet habt, finde ich sehr positiv. Ich glaube nämlich, dass den Lesern die Kleinanzeigen viel wichtiger sind, als so mancher meint. Das einzig Negative, was mir in letzter Zeit so aufgefallen ist, war der mickrige "Dead or Alive 2"-Test. Ich verstehe zwar, dass Ihr bei so vielen Tests Fortsetzungen eine untergeordnete Rolle zusprecht, aber wenn, dann sollte das auch für alle gelten. Auch für eine Lara Croft und einen Mr. Tanner! Die haben nämlich jeweils drei Seiten bekommen, während "DoA 2" auf einer halben Seite abgefertigt wurde. (...) Auch das, meiner Meinung nach deutlich schlechtere "Tekken Tag Tournament" hat zwei Seiten gekriegt. Mir ist Euer System, nach denen Ihr die Seiten verteilt, sowieso ziemlich suspekt. Ansonsten ist Euer Heft so gut wie eh und je.

Uli, Adresse von der Redaktion verschmissen

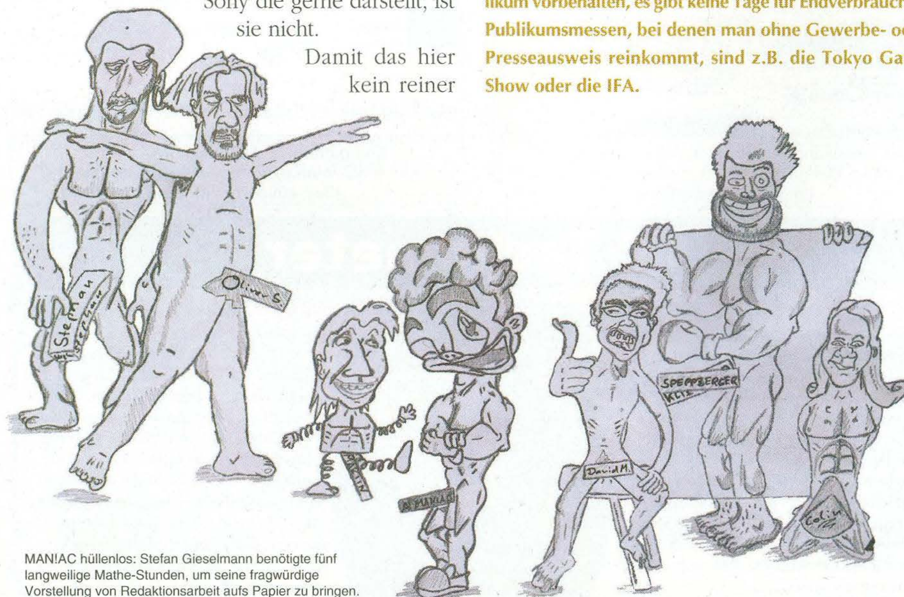
Wie schon in den Leserbriefen der letzten Ausgabe erläutert, haben wir natürlich ein System für die Platzzuteilung. "Dead or Alive 2" hat nicht deswegen nur eine halbe Seite bekommen, weil es eine Fortsetzung ist, sondern weil es der Dreamcast-Version stark ähnelt – und die wurde schon vorher groß besprochen. Die Änderung zu anderen Fassungen werden auf der halben Seite ausführlich erläutert und das wichtigste, der Meinungskasten, ist ja auch nicht kleiner als bei längeren Tests. Gegenbeispiel zu Deiner Argumentation ist "Tomb Raider 5": Die Dreamcast-Version wurde einen Monat nach der PSone-Fassung getestet – wegen Inhaltsgleichheit 'nur' auf einer halben Seite.

ECTS 2001

Im September findet wieder die ECTS in London statt. Da E3 dank Dollarkurs und Japan u.a. wegen der Sprachdifferenzen für mich ausfallen, würde ich zumindest die Messe in London gerne besuchen. Meine Frage ist, ob die Messe eine reine Fachmesse (nur Presse etc.) ist, oder ob auch 'Normalsterbliche' sie besuchen dürfen. (...)

Krister Näsström-Kurek, Hamburg

Wie die E3 in Los Angeles ist auch die ECTS nur Fachpublikum vorbehalten, es gibt keine Tage für Endverbraucher. Publikumsmessen, bei denen man ohne Gewerbe- oder Presseausweis reinkommt, sind z.B. die Tokyo Game Show oder die IFA.



MAN!AC hüllenlos: Stefan Gieselmann benötigte fünf langweilige Mathe-Stunden, um seine fragwürdige Vorstellung von Redaktionsarbeit aufs Papier zu bringen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac-online.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, WMGraphix
Titelmotiv: "C 12" © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Blitzschnell ins Netz

Dreamcast-Surfer nörgeln über langsame 33,6k-Verbindung und hohe Online-Kosten, Importspieler haben oft gar kein Modem. Damit ist nun Schluss, denn Hong Kong Fun, Wolfsoft und andere Zubehörspezialisten verkaufen ab sofort das flotte 56k-Modem aus Amerika. Für 130 Mark erhaltet Ihr auch den US-Browser (Version 1.0), mit dem Ihr vertragsfreie Internetzugänge und sogar die T-Online-Flatrate mit dem Dreamcast nützt. CD-X-Software oder MOD-Chip sind Grundvoraussetzung für schnelles und billiges Surfen.

Internetzugang: Habt Ihr das Modem angeschlossen und den Browser gestartet, landet Ihr im Installationsmenü. Wählt 'Use your current ISP' und Ihr gelangt ins Optionsmenü. Unter 'Internet-Connection' tragt Ihr nun Euren Namen sowie User-Login, Passwort und Einwahlnummer eines freien Internetzugangs wie Freenet oder Planet-Interkom ein. Die Daten findet Ihr auf der Homepage der Anbieter, bei Interkom lautet der Login 'Anonymer', das Passwort 'Surfer' und die Telefonnummer 010190191799. Internet-Profis nutzen ihre T-Online-Flatrate: Als User-Login reiht Ihr Eure Anschlusskennung, T-Online-Nummer und Mitbenutzernummer (meist '0001') zu einem 28-stelligen Zahlencode aneinander. Ihr findet die Daten in Eurer Auftragsbestätigung. Anschließend gebt Ihr Euer T-Online-Passwort und die Einwahlnummer 0191011 ein. Nun wechselt Ihr ins Menü 'Dial Options': Besitzer einer Telefonanlage definieren unter 'Outside dial prefix' die Amtsvorwahl (z.B. 0), bei Verbindungsschwierigkeiten ('No dialtone') aktiviert Ihr die Option 'Blind dial'. Speichert und düst via Startmenü ins Netz.



Konfiguration des Internet-Zugangs: Im Menü 'Basic Info' tragt Ihr die Daten für Euren Internetprovider ein.

Emails direkt von GMX: Als Login nehmt Ihr entweder Eure Email-Adresse oder die Kundennummer.

Unter 'Dial Options' stellen Nutzer einer Telefonanlage die Amtsvorwahl ein und deaktivieren das Warten aufs Freizeichen.

Email-Manager: Im V1.0-Browser könnt Ihr via Verbindungs-Icon Emails auch offline lesen und schreiben – das spart Geld. Tragt im Optionsmenü einfach die Zugangs- und Server-Daten Eures Providers ein, sowie Kundennummer, Passwort und Email-Adresse. Studiert dazu die Konfigurationshinweise Eures Email-Providers. Klickt im Hauptmenü auf 'Email' und Eure Post erscheint auf dem Bildschirm. Abstriche bei der Datensicherheit macht Ihr im Gegensatz zu vielen WinCE-Handhelds nicht.

Fazit: Trotz 56K-Beschleunigung müsst Ihr nach dem Download jeder Page zwei, drei Sekunden warten, während der Dreamcast die aktuelle Seite an die TV-Auflösung anpasst. Praktisch ist die Zoomfunktion, mit der Ihr kleine Zeichen und Bilder genau unter die Lupe nehmt. Die Direkteinwahl von PAL-Spielen wie "Chu Chu Rocket" und "Sonic Adventure" ist leider nur über den offiziellen Dreamarena-Zugang möglich, die eine 56k-Verbindung verweigert. Nur US-Spiele zockt Ihr in voller Geschwindigkeit und ohne nervige Neueingabe Eurer Dreamarena-Daten. *rp*

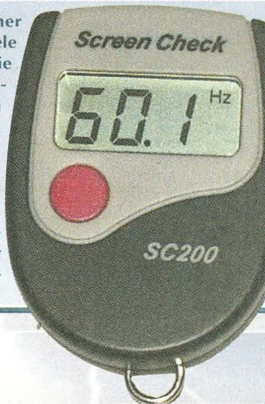
Muster von www.wolfsoft.de, Tel. 02622-83517

Der amerikanische Browser: Mit einem Klick auf die beiden Pfeile rechts oben im Bild (de-)aktiviert Ihr die Modemverbindung.

Kompatibel mit Hotmail, GMX & Co: Der Email-Manager bringt Eure elektronische Post auf den Bildschirm.

TV-Tachometer

BILDSCHIRMTEST: Wer schon immer wissen wollte, welche Dreamcast-Spiele im 60Hz-Modus laufen, wie hoch die Bildwiederholungsfrequenz Eures PC-Monitors ist oder ob der Fernseher ein echtes NTSC-Bild darstellt, besorgt sich den 'Screen Check' für 30 Mark. Haltet das handliche Gerät einfach vor Euren Bildschirm und drückt auf den Knopf: Ein Lichtsensor misst die aktuelle Frequenz und zeigt sie ohne Verzögerung auf LCD – das ideale Zubehör für Gebrauchtkäufer, Videospieltechniker und Freaks.



KAUFHILFE: Der 'ScreenCheck' nützt Euch besonders beim Gebrauchtkauf von TV-Geräten, bei denen die technischen Daten bzw. das Handbuch nicht zur Verfügung stehen. Viele TV-Geräte besitzen außerdem mehrere Eingänge, meist ist jedoch nur eine der Buchsen 60Hz- bzw. NTSC-kompatibel. Ihr könnt die einzelnen Buchsen prüfen, indem Ihr Eure Konsole samt 60Hz-Spiel anstöpselt und die Bildwiederholungsfrequenz messt. Interessierte wenden sich an www.wolfsoft.de.

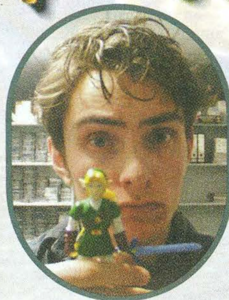
LAST RESORT

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute lockt Konamis "The Grinch" und die Film-Hüpferei "102 Dalmatiner"!
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING



Schon wieder ein Jahr zu Ende! Und wenn man den dürftigen Eingang von N64-Cheats betrachtet, scheint auch die Zeit für Nintendos 64-Bit-System endgültig abgelaufen zu sein. Nur noch ein paar Import-Tipps, das war's. Aber selbst wenn es in absehbarer kein neues "Zelda" gibt, ich habe ja immer noch meinen Plastik-Link. Zum Trösten...

Euer Max

DYNASTY WARRIORS 2

Mehr Kämpfer für die Dynastie: Die neun Grundcharaktere aus dem interaktiven Schlachten-Gemälde können sich über zahlreiche Verstärkung freuen, wenn Ihr beim Kriegspielen bestimmte Vorgaben erfüllt. Um beispielsweise an **Diao Chan, Dong Zhuo, Yuan Chao und Zhang Jiao** zu kommen, müsst Ihr den 'Musou-Modus' mit allen Kämpfern aus jedem der drei Königreiche durchspielen.

Die Helden des Shu-Clans: Sämtliche Königreiche besitzen darüber hinaus ihre ganz speziellen Nationalhelden. Wenn Ihr den Krieg im 'Musou-Modus' mit einem Recken des Shu-Königreiches gewinnt, werden Eure Reihen durch **Hang Zhong, Ma Chao und Jiang Wei** verstärkt.

Vier Fäuste für den Wei-Clan: Mit **Xiahou Yuan und Zhang Lia** haben die Generäle des Wei-Reiches zwei weitere Vertreter anzubieten. Aber erst, wenn Ihr Euch auf deren Seite mit einem tapferen Helden durch den 'Musou-Modus' geschlagen habt.

Wu-Tang-Clan: Auch das dritte der Königreiche wurde von den Entwicklern nicht vergessen und mit **Taishi Ci, Lu Meng und Gan Ning** bedacht. Sie stehen Euch zur Seite, wenn Ihr den 'Musou-Modus' mit einem Wu-Kämpfer durchzockt.

Freie Seiten-Auswahl : Freie Wahl der Seiten habt Ihr im 'Free-Modus', wenn ihr den 'Musou-Modus' mit einem Vertreter jedes Königreiches erfolgreich abschließt.

OGRE BATTLE 64

Hier spielt die Musik: Der gemeine Oger ist groß, grün, grausam und grimmig! Dieses Vorurteil muss aber nicht immer stimmen. Wer sich vom anstrengenden Taktik-Kampf erholen will, kann sich beim Musiktest ganz der schöngeistigen Muse hingeben. Ihr erhaltet den Test durch die Eingabe des Wortes **MUSIC_ON** als Spielernamen.

Spielstand-Entrümpelung: Ein alter Schwachpunkt bei Videospielen ist die umständliche Verwaltung der Speicherstände. Bei "Ogre Battle 64" könnt Ihr wenigstens alte Save-Games löschen, indem Ihr als Spielername **DEL_DATA** wählt.

BANJO-TOOIE

Der Traum vom Fliegen wird für alle "Banjo-Tooie"-Fans problemlos wahr. Benutzt einfach diesen Code, während Ihr in der Luft seid.

C↑ C↓ B A A Z C↑

STRIDER 2

Stridereien: Für alle Freunde zweidimensionaler Hüpfereien im Retro-Look bietet "Strider 2" ordentlich Material zum Austoben. Wem allerdings Teil 1 und 2 nicht genügen, der kann sich mit einer dritten, versteckten Variante des Spiels, der 'Strider Hien'-Version, bei Laune halten. Um diese zu bekommen, müsst Ihr den zweiten Teil einmal durchspielen.

Turbo-Boost: Ein Traum für alle Lichtsäbel-Fanatiker: Einmal mit unerschöpflichem Boost durch die Level rasen. Doch vor das Vergnügen haben die Entwickler den Schweiß gesetzt. Spielt zuerst die 'Strider Hien'-Version frei und meistert sie anschließend. Jetzt sollte in den Optionen ein Cheat-Menüpunkt erscheinen, der es Euch erlaubt, den Boostertank unbegrenzt aufzufüllen.

Mehr Cheats für Strider: Auch die Fans des ersten Teils gehen nicht leer aus. Zwei zusätzliche Möglichkeiten, das Spielgeschehen zu verändern, erscheinen im Options-Menü, wenn Ihr das erste "Strider" gelöst habt.

Strider Zero: Wer jetzt immer noch nicht genug hat, kann sich noch einer letzten großen Herausforderung stellen. Die sagenumwobene Stufe 0 in "Strider 2" wartet noch darauf, freigeschalten zu werden. Dies erreicht Ihr, indem Ihr Euch durch die beiden Teile des umfangreichen Gehopses kämpft.

X-SQUAD

Freie Rang-Auswahl: Mit diesen zackigen Cheats, die Ihr im Hauptmenü eingebt, habt Ihr die Möglichkeit, den militärischen Rang Eurer Spielfigur frei festzulegen. Das bedeutet nicht, dass Euch bunte Orden an den Kampfanzug genäht werden. Vielmehr bekommt ihr mit höherem Rang einen ganzen Stapel nützlicher Ausrüstungsgegenstände. Als 'Master of X-Squad' besitzt Ihr z.B. Level-3-Schild und -Sensor, Radar, unbeschränkte Kapazität und sämtliche Waffen mit je 99 Clips. Nach der Eingabe der Cheats müsst Ihr einfach ein neues Spiel starten.

Private:
■●▲
Sergeant:
▲●■
Lieutenant:
R1 L2 L1 R2
Captain:
● R1 ● L1 ▲ R2
Major:
L2 ■ R2 ▲ L1 ● R1
Colonel:
▲■●■▲●
General:
L1 L1 L2 L2 R1 R1 R2 R2
Master of X-Squad
●●●●▲■■■■



Als 'Master of X-Squad' besitzt Ihr einen derart prall gefüllten Waffenschrank, dass selbst Rambo vor Neid erblasst.

4X4 EVOLUTION

Versteckte Goldtruhen: Um sein Auto perfekt zu tunen, braucht man schon eine Stange Geld. Diese erhaltet Ihr, indem Ihr Preisgelder einsackt oder einfacher durch unseren kleinen Truhen-Führer. Hier findet Ihr die Fundorte sämtlicher Kisten im Spiel. Die erste und damit 1.500 stolze Dollar gibt's auf der **Farm Road**-Strecke. Fahrt zum See, unter der Hängebrücke, die über diesen führt, findet Ihr die Kiste.

Restricted Area: Auch in der seltsamen Geheimbasis wartet Bares in Form einer Truhe auf Euch. Ihr müsst allerdings erst alle Tore bis zum fünften durchfahren. Hinter diesem erwartet Euch ein Flugzeughangar. In diesem sucht Ihr die Ecken ab, bis Ihr die Kiste findet.

Laguna del Ray: Vor der sonnigen Küste dieser karibischen Strecke gibt es einen weiteren Batzen Geld zu entdecken. Rechts vom Strand liegt eine kleine Insel, auf die Ihr durch einen kleinen Abstecher ins Wasser kommt. Eine weitere Kiste erwartet Euch.

Black Gold: Neben schwarzem Gold gibt es hier auch ganz gewöhnliches Edelmetall zu entdecken – in Kistenform versteht sich! Durchquert alle Tore bis Ihr Euch zwischen dem sechsten und dem siebten befindet. Hier steht ein Tanklaster. Neben diesem befindet sich ein kleines, eingezäuntes Areal, in dem der ersehnte Behälter liegt.

Treasure Bay: Der gestrandete Tanker in diesem Kurs birgt ein goldiges Geheimnis. Fahrt zur Wasserseite des leck geschlagenen Schiffes. Hier befindet sich ein Durchlass zum Rumpf. Im Schiffsbauch liegt die Truhe.

Truck Stop 101: Wenn Ihr den versteckten Highway innerhalb dieser Strecke aufsucht und diesen befahrt, solltet Ihr Euch rechts halten. Denn hier gibt's die letzte Kiste einzusacken.

KESSEN

Musashi freischalten: Ein mächtiger Krieger brennt nur darauf, Euer "Kessen"-Schlachtfeld zu betreten. Um Musashi zu bekommen, müsst Ihr allerdings eine strategische Meisterleistung vollbringen: Auf der Seite des Ostens schlagt Ihr Euch bis zur fünften Mission durch ohne eine Schlacht zu verlieren! Jetzt gilt es, die fünfte Mission zu gewinnen, ohne eine einzige Einheit zu verlieren. Habt Ihr dieses harte Stück Arbeit vollbracht, gehört Musashi Euch.

SILPHEED

Alle Waffen: Wie von klassischen Ballereien gewohnt, hat auch bei "Silpheed" nur der Erfolg, der die richtigen Waffen zur richtigen Zeit besitzt. Um von vornherein alle Waffen zur Auswahl zu haben, gebt Ihr als Spielername einfach folgendes Wort ein:

XACALITE

MTV SPORTS: PURE RIDE

Spezial-Sportler: Mehr Athleten für's Geld bekommt Ihr, wenn Ihr die aufgelisteten Spezialwettbewerbe im 'Tour Challenge'-Modus gewinnt. Folgende Spitzensportler erhaltet Ihr zur Belohnung:

Etniers Thirty-Two Cup
Brad Schuffele
de Swiss Army Open
Marc Montoya
Sims Invitational
Blaise Rosenthal
MTV Sport Finals
Michele Taggart

FMV-Sequenzen: Mehr Sportler und schicke FMV-Sequenzen gibt es, wenn Ihr Euch bei sämtlichen 'Halfpipe'-, 'Slopestyle'-, und 'Big Air Specialist'-Events an erster Stelle platziert

Rainbow Six



GÖTTLICHER AVATAR: Tom Clancys Anti-Terror-Saga ist nicht leicht zu knacken. Wer als Truppen-Kommandeur an vorderster Front mitkämpft, wird allzu schnell von den feindlichen Kugeln zersiebt. Gott sei Dank kann dem abgeholfen werden: Benutzt Ihr während des Einsatzes die untenstehende Kombination, so wird Euer Marine in den 'Avatar'-Modus versetzt und ist fortan unsterblich.

Analog Stick ↑ + Digital Pad ↓ + A

DAS UNSTERBLICHE DRECKIGE DUTZEND: Die Legion stirbt, doch sie ergibt sich nicht! Dieser antike, römische Ausspruch braucht Euch in den Zeiten von Bits und Bytes nicht weiter zu kümmern! Hackt während der Mission diese Tastenfolge ein und es steht Euch eine unsterbliche Einsatztruppe zur Seite.

Analog Stick ← + Digital Pad ↓ + A

SIEGBEDINGUNGEN ERFÜLLT: Die Rettung des eigenen Lebens ist in "Rainbow Six" nur die halbe Miete. Was nützt Euch Unverwundbarkeit, wenn Ihr im Blut der Geiseln watet, die Ihr beschützen solltet? Wollt Ihr Euch und Unbeteiligten Leid ersparen, gebt Ihr während des Spiels folgende Kombination ein – im Handumdrehen gelten die Siegbedingungen als erfüllt.

Analog Stick ↑ + Digital Pad + B

BALLONKÖPFE: Einen weniger sinnvollen, dafür umso unterhaltsameren Effekt erhaltet Ihr durch Eingabe dieses Codes.

Analog Stick ↑ + Digital Pad ↓ + X

NOCH GRÖßERE BALLONKÖPFE verpasst Ihr Euren Mannen hiermit.

Analog Stick ↓ + Digital Pad ↓ + X

BRATPFANNEN-HÄNDE hext Ihr Eurem Trupp mit diesem Cheat an.

Analog Stick ← + Digital Pad ↓ + B

UNENDLICH MUNITION: Manchmal entscheiden die Vorräte an Kampfmitteln über Sieg und Niederlage. Durch einen kleinen Trick verfügt Ihr allerdings über ein unerschöpfliches Munitionsdepot. Ballert Eure Waffe bis auf eine Patrone leer. Wechselt jetzt das Magazin: Eure Waffe ist wieder voll, dennoch habt Ihr kein einziges Magazin verbraucht.



Auf die Knie du Wurm! Vor dem unsterblichen Avatar wälzen sich selbst die abgebrühtesten Terroristen im Staub!

Madden NFL 2001



SUPERBOWL: Der wichtigste Football-Event ist sicherlich der Superbowl – alljährlich versammeln sich Millionen amerikanischer und europäischer Fans vor den Fernsehgeräten, um ihre Helden spielen zu sehen. Wenn Ihr Euer Team zum Superbowl-Sieg führen wollt, ohne vorher alle Playoffs durchlaufen zu müssen, solltet Ihr diesen Trick anwenden.
Sucht Euch im Hauptbildschirm ein Playoff-Spiel aus. In der Mannschafts-Auswahl stellt Ihr den Cursor auf ein Team, ohne mit X zu bestätigen. Drückt jetzt folgende Tasten.

R1 + ✖

Nun sollte ein Signalton zu hören sein. Noch bevor dieser verklungen ist, müsst Ihr folgende Kombination eingeben.

R2 + ▲

Wählt den Austragungsort und los geht's!

DAS MADDEN-ALLSTAR-TEAM: Die erfahrenen Balltreter von John Maddens Allstar-Team geben sich mit diesem Cheat die Ehre. Wenn ihr Euch im Menü der Mannschafts-Auswahl befindet, tippt Ihr nur diesen simplen Code ein:

● ●

MAXIMALE WERTE: Die Qualitäten Eurer Athleten werden in den EA-Sports-Werken seit jeher mit Zahlenwerten ausgedrückt. Diese könnt Ihr manipulieren. Wählt zuerst mit Rooster das Spieler-Raster an und geht dort auf die 'Edit Player'-Option. Hier stellt Ihr den Cursor auf den Geschwindigkeits-Regler und bestätigt.

ALLE MADDEN-KARTEN: Um alle Madden-Karten- und somit sämtliche Cheats zu erhalten, drückt Ihr im Sammelheft alle Buttons. Jetzt müsst Ihr nur speichern und an der Konsole den 'Reset-Knopf' betätigen.

LET'S DANCE : Nicht nur beim deutschen Nationalsport wird nach einem Treffer Limbo getanzt, auch die Amis können sich ausgelassen über Erfolge freuen. Die folgende Liste verrät Euch die Namen der bekanntesten 'Jubel-Moves'. Unter dem Namen steht jeweils die Kombination, die Ihr nach dem Touchdown eingeben könnt.

Hip Thrust
L1 ■
Jump Spike
L1 ●
Beten
L1 ▲
Schulterwackeln
L1 R1
Slam Dunk
L1 R2
Spike Football
L1 ✖

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



Alle Styles und Stages: Nach der PSone besucht BMX-Profi Dave Mirra nun auch die Sega-Konsole und hat dabei netterweise wieder ein paar Cheats im Schlepptau. Im Auswahlbildschirm des 'Pro Quest'-Modus müsst Ihr die untenstehende Tastenfolge drücken, um eine äußerst brauchbare Schummelei auszulösen:

← ↑ → ↓ ← ↓ → ↑ ← Y

Alle Fahrräder: Ebenfalls im 'Pro Quest'-Modus eingegeben wird dieser Cheat, der Euch auf einen Schlag alle Zweiräder zur Verfügung stellt.

↑ ← ↑ ↓ ↑ → ← → Y

Slim Jim: Der etwas schlaksig gewachsene Kultradler Slim Jim erwartet Euch, wenn Ihr diese Tasten im 'Pro Quest'-Modus drückt.

↓ ↓ ← → ↑ ↑ Y

Amish Boy: Ob BMX-Bikes bei der Amish-Sekte erlaubt sind? Egal, Ihr könnt dem kleinen Hutträger jedenfalls auf sein Rad verhelfen, wenn Ihr das Spiel mit folgenden Figuren zu Ende bringt:

**Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia
Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy
Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler,
Leigh Ramsdell**

Spielernamen-Cheats: Gebt folgende Bezeichnungen als Spielernamen ein, um weitere Cheats freizuschalten.

Billy Bonus
Gespiegelte Kurse
Box Chatter
Handpuppen-Kommentatoren
Cats Dogs
Es regnet Frösche
Little Weelz
Riesige Reifen
Too Easy
Alle Strecken

DINO CRISIS



Zusätzlicher Spielmodus: Die Dinosaurier-Hatz hat's Euch angetan? Dann versucht mal das Ganze am Stück durchzuspielen, ohne ein Leben zu verlieren! Als Belohnung erwartet Euch ein neuer Spielmodus. Alternativ könnt Ihr auch versuchen, das Programm am Stück und in weniger als fünf Stunden zu schlagen. Viel Glück!

Belohnungen satt: Wie oft Ihr das normale Spiel gewinnen müsst und welche Belohnungen dann auf Euch warten, findet Ihr hier aufgelistet:

1X
2 neue Outfits
2X
noch ein neues Outfit
3X
Granatwerfer

AEROWINGS 2



Der T3-Jäger: Ob T für Terminator steht, könnt Ihr selbst herausfinden. Wenn Ihr mehr als 100 Abschüsse erzielt, belohnt Euch das Programm mit dem T3.

Cheat-Menü: In ein hilfreiches Cheatmenü mit allerlei Optionen kommt Ihr, wenn Ihr im Titelbildschirm **L** gedrückt haltet und folgende Tasten betätigt.

Y+X

SUPER RUNABOUT



Alle Fahrzeuge und alle Level: Sämtliche Wägen und Level werden auf einen Schlag freigeschaltet, wenn Ihr Eurem Fahrer einen Führerschein ausstellt und folgenden Namen nebst Satzzeichen angebt.

ELVIS!!!

Star Wars : Demolition



BONUSCHARAKTERE: Im neuesten Produkt der Star-Wars-Merchandising-Industrie geben sich wieder Hinz und Kunz aus dem bekannten Universum die Ehre. Um mit den großen und kleinen Berühmtheiten spielen zu können, müsst Ihr das Spiel mit folgenden Charakteren durchzocken und am Ende noch 10.000 Credits übrig haben:

Tamtel Shreej:
Pugwis, Wittin Malakili
Malakili Boushh:
Lobot, Darth Maul
Boba Fett:
Wade Vox, Tamtel Shreej
Tia und Ghia:
General Otto, Pugwis
Aurra Sing:
Quagga, Wittin Malakili

CHEAT-MENÜ: Begebt Euch ins Optionsmenü zum Punkt Einstellungen. Drückt jetzt gleichzeitig die Tasten.

L1+R2

Folgende Codes dürft Ihr eingeben:

Unverwundbarkeit:
RAISE THEM
Alle Charaktere:
WATTO SHOP
Zeitlupen-Modus:
SLOW MO ON



Die Passwörter könnt Ihr im Einstellungsmenü benutzen

FINAL FANTASY 9

PLAYER´S GUIDE, TEIL 1



Inzwischen ist es MAN!AC-Tradition: Wie zu den letzten beiden Episoden greifen wir auch beim neuesten "Final Fantasy" festgefahrenen PSone-Abenteurern mit einem Player's Guide unter die Arme. Dabei beschränken wir uns nur auf die zur Lösung notwendigen Schritte. Das heißt, dass ihr eigenständig alle Gebiete sorgfältig nach versteckten Schatzkisten oder hilfreichen Items absuchen und auf das Erlernen neuer 'Abilities' achten solltet. Nun aber viel Spaß bei Euren Streifzügen durch die phantastische Welt von Gaia. *cg*

Allgemeine Tipps & Hinweise

• **Das 'Ability'-System:** Zaubersprüche und Spezialfertigkeiten stecken bei "Final Fantasy 9" in den Ausrüstungsgegenständen. Haben Eure Helden die magischen Fähigkeiten erstmal erlernt, solltet Ihr altes Rüstzeug nicht gleich wegschmeißen oder verkaufen. Schaut erst beim Schmied vorbei und überprüft, ob dieser aus Eurer Ausschussware nicht neue Waffen mit neuen Kräften hämmern kann. Erst danach lohnt der Gang zum Pfandleiher.

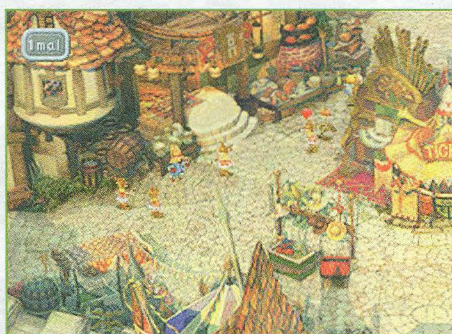
• **Heilkräfte:** Über Genesungszauber verfügen nur die wenigsten Charaktere. Deshalb sollten Eure Helden schnellstmöglich die Ability 'Auto-Potion' (z.B Mithrilhemd) erlernen. Werden sie verletzt, nehmen Eure Leute automatisch einen Hitpoints-regenerierenden Schluck aus der Heiltrankflasche, ohne dass Ihr dafür einen Kampfzug verschwenden müsst. Sehr praktisch!

• **Diebesglück:** Dank seiner fragwürdigen 'Ausbildung' verfügt Zidane über ausgezeichnete Fähigkeiten als Taschendieb. Gleich zu Beginn solltet Ihr ihm deshalb die Ability 'Räuberauge' beibringen. Hiermit seht Ihr, was Eure Feinde an nützlichen Gegenständen in ihren Taschen bei sich tragen und könnt entscheiden, ob ein Raubversuch lohnt. Besonders die Obermotze haben nicht selten mächtige Waffen oder Rüstungen im Gepäck.

Die erste CD

Entführung mit Hindernissen

Nach dem FMV-Intro findet Ihr Euch an Bord des Tantalus-Luftschiffs wieder. Geht in die Mitte des Raumes und zündet die Kerzen an. Es folgt ein kurzer Kampf mit dem als Drachenverkleideten **Chef Bark**. Nach ein paar Runden ist der Mummenschanz vorbei und es folgt die Einsatzbesprechung des geplanten Prinzessinnen-Raubs. Anschließend schlüpft Ihr in die Rolle von Vivi. Begebt Euch auf den Marktplatz und zeigt am Ticketcenter die Theaterkarte vor. Leider hat man Euch eine Fälschung untergejubelt, als Trost erhaltet Ihr aber drei Trading Cards. Wer will, kann beim



Der Rhythmus, wo man mit muss: Beim Seilspringen könnt Ihr nützliche Items erhüpfen.

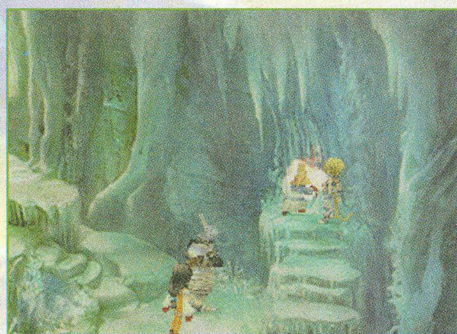
Seilspringen sein Geschick unter Beweis stellen – für gut getimte Hüpfer händigen Euch die Mädchen ebenfalls Trading Cards aus. Verlasst nun den Platz durch den linken Ausgang. Stellt Euch in die Dienste des Rattenjungen und helft ihm beim Leiterklau. Folgt ihm die Straße hinab in das Gebäude mit dem Glockenturm. Steigt die Leiter empor und eilt dem menschlichen Nagetier über die Dächer nach. Die Show beginnt: Der **Bühnenkampf gegen Bark** gestaltet sich simpel. Schlagt zunächst auf die Schergen ein und nehmt Euch anschließend den Boss vor. Als nächster Akt steht ein Schwertduell auf dem Programm: Hier gilt es, möglichst schnell die von Blank vorgegebenen Controller-Tasten zu drücken. Je besser Ihr abschneidet, desto mehr Gil wirft Euch das begeisterte Publikum zu. Stellt Ihr gar alle 100 Adligen und die Königin zufrieden, hagelt es sage und schreibe 10.000 Münzen. Als Soldaten getarnt findet Ihr Euch nun in einem Wachraum wieder. Verlasst das Zimmer und erklimmt die Treppe. Hier rast Ihr direkt Prinzessin Garnet in die Arme.
Schnitt: Als Hauptmann der Wache Adalbert Steiner werdet Ihr beauftragt, Garnet zu finden. Dazu müsst Ihr aber zunächst Eure Einheit zusammentrommeln. Die ersten beiden um ihre Kleidung erleichterten Soldaten findet Ihr im Wachraum. Verlasst anschließend das Zimmer und nehmt den Gang gen Norden. Im Balkonzimmer benutzt Ihr den rechten Ausgang, wo Ihr Truppenmitglied Nummer drei findet. Beim Verlassen des Bankettsaals rennt Euch Soldat Nummer vier in die Arme; lasst ihn nicht entwischen. Geht die Treppe im Balkonzimmer hinab und findet in der linken Bibliothek Steiners fünften Pappenheimer. Nun verlasst das Schloss in Richtung Süden. Auf dem Vorplatz findet Ihr einen Untergebenen am Kanal und einen weiteren am rechten Ausgang. Nehmt nun den linken Ausgang vom Vorplatz. Am Eingang des Turms trefft Ihr den letzten Soldaten Eurer Einheit an. Betretet das Gemäuer und rennt die Stufen hinauf. Unterwegs überholt Ihr einen Eurer Männer, habt Ihr zuvor alle Mitglieder der Truppe gefunden, händigt er Euch ein Elixier aus. Seid Ihr oben angelangt, erblickt Steiner Zidane und Garnet auf dem Nachbarturm.
Es folgt eine FMV-Sequenz, danach steuert Ihr wieder Zidane und folgt der Prinzessin. Nachdem Ihr durch die geheime Luke entschwunden seid, findet Ihr Euch in einem Raum mit einer großen Maschine wieder. Dreht das Rad erst nach links und dann nach rechts, um eine Phönixfeder sowie eine Phönixdaune abzugreifen. Verlasst das Zimmer durch den linken Ausgang. Nun geht es direkt auf die Bühne und eine witzige Improvisationseinlage mit einem **Showkampf gegen Steiner** beginnt. Die Flucht gelingt nur bedingt, schwer beschädigt legt Ihr in den verwunschenen Wäldern eine Notlandung hin.

Der verwunschene Wald

Nach einigen Zwischensequenzen findet sich Zidane außerhalb des Luftschiffs wieder. Durchsucht die herumliegenden Trümmer nach nützlichen Gegenständen und verlasst das Bild durch den südlichen hohlen Baumstamm. Schlagt Euch durch den Abschnitt und trefft im nächsten auf ein mysteriöses **Waldmonster**, das gerade im Begriff ist, Garnet zu entführen. Zusammen mit Steiner beginnt der Kampf. Schlagt das Vieh mit Euren mächtigsten Attacken. Als der Kampf vorbei zu sein scheint, kehrt das Ungetüm zurück und schnappt sich Vivi. Der Kampf beginnt von neuem, achtet auf Vivis Lebensenergie und heilt, wenn nötig. Zurück auf dem Schiff, entschließt sich Zidane, Garnet auf eigene Faust zu suchen. Durchsucht das Schiff nach weiteren Items, sprecht in Vivis Zimmer mit dem Zipfelmützenträger. Nun werdet Ihr vor die Wahl gestellt, Tantalus zu verlassen. Egal wie Ihr Euch entscheidet, Zidane wird auf Rettungsmission gehen. Vor dem Ausgang erwartet Euch **Bark zur Abschlussprüfung**. Versucht, ihm das Eisenschwert zu klauen. Nach ein paar Runden beendet der Tantalus-Chef den Kampf. Befreit nun Steiner aus seinem Gefängnis, schnappt Vivi und begebt Euch wieder in den Wald. Nach ein paar Bildern kommt Ihr zu einer magischen Quelle. Frisch gestärkt stellt Ihr Euch dem Obermotz. Lasst Steiner mit dem magischen Feuerschwert angreifen, Vivi ebenfalls Feuermagie anwenden und Zidane abwechselnd zuschlagen und stehlen. Es folgt die abenteuerliche Flucht aus dem Wald, hinterher findet Ihr Euch erstmals auf der Oberwelt wieder.

Die Eishöhle

Auf dem Weg zur südlichen Eishöhle könnt Ihr einen Abstecher zum westlich gelegenen Nordentor machen. Es ist zwar verschlossen, ein Medizinmann ist aber dennoch bereit, seine Waren an Euch zu verkaufen. In der Eishöhle bekommt Ihr es mit zahlreichen Feuer-empfindlichen Kreaturen zu tun. Lasst Euch auf dem Weg nach oben keine Schatztruhe entgehen.



Versteckte Schätze: Verdächtig aussehende Eismauern taut Vivis Feuermagie binnen Sekunden auf.

Einige Kisten liegen gut versteckt hinter vereisten Wänden, die Vivi mit seiner Brutzelmagie zum Schmelzen bringt. Nach ein paar Bildern erreicht Ihr eine T-Kreuzung. Nehmt zunächst den linken Gang, befreit den Mogry aus seinem frostigen Verlies, speichert und betretet anschließend den rechten Weg. Nach einer Zwischensequenz stellt sich Zidane der **erste schwarze Tenor** zum Duell. Vermöbelt zuerst die Zipfelmütze und danach den beschworenen Chillon. Mit dem Rest der Party erklimmt Ihr hinterher den Pfad um den Wasserfall und seht nach ein paar Metern wieder freien Himmel. Bevor Ihr nach Westen ins Dorf Dali wandert, könnt Ihr den Menschen am Südentor einen Besuch abstatten.

Dali – Das geheimnisvolle Dorf

Völlig erschöpft von den Strapazen in der Eishöhle mietet Ihr Euch in Dali erstmal in der Pension ein. Als Zidane am nächsten Morgen aufwacht, ist der Rest der Gemeinschaft schon auf den Beinen. Es lohnt sich die Stadt gründlich nach Gegenständen und Gil zu durchsuchen, zahlreiche 'Active Time Events' versorgen Euch mit interessanten Hintergrundinfos. Vivi findet Ihr bei der Windmühle, danach sucht Ihr Lili in Eves Laden auf. Wie verabredet begebt Ihr Euch nun zurück in die Pension. Merkwürdigerweise ist Vivi noch nicht da: Zusammen mit Lili zieht Ihr los, den kleinen Schwarzmagier zu suchen.

Betretet die Windmühle, öffnet die Bodenluke und begebt Euch hinab. Nach einer Fahrstuhlfahrt entdeckt Ihr Vivi, der von zwei Männern bewacht wird. Folgt dem Gespann den Korridor entlang. Plündert unterwegs die Truhen, bis Ihr schließlich den völlig verstörten Vivi aus einer Kiste befreit. Ob Ihr den Raum am oberen Bildrand betretet, bleibt Euch überlassen. Öffnet Ihr die große Tür, entströmt der giftige Nebel und Ihr müsst Euch von nun an mit Zufallsbegegnungen herumschlagen. Allerdings schlummern hinter der Tür eine Potion, eine Phönixfeder und eine Phönixdaune. In jedem Fall nehmt Ihr nach Vivis Befreiung den rechten Ausgang. Am Ende des Ganges deckt Ihr das schreckliche Geheimnis von Dali auf: Die Dorfbewohner stellen Schwarzmagiermarionetten für die Armee von Alexandria her!

Nach der Zwischensequenz steuert Ihr Steiner. Wartet bis Großvadder Josef den Turm hinab gestiegen ist und sprecht ihn dann in seinem Haus an. Danach geht Ihr Richtung Dali. Eine weitere Zwischensequenz folgt und der **zweite schwarze Tenor** stellt sich Euch zum Kampf. Verzichtet auf magische Angriffe, da diese mit einer Gegenattacke gekontert werden. Der Einsatz von Steiners magischen Schwertmanövern ist hingegen ungefährlich. Während der Rest der Gruppe angreift und stiehlt, sollte Garnet immer einen Vita-Spruch auf den Lippen haben. Nach gewonnenem Bosskampf hört Ihr auf den Rat der Prinzessin und legt Euch erstmal in der Pension aufs Ohr. Am Morgen eilt Ihr zum Flugfeld und klettert an Bord des Luftschiffs. Es folgen weitere Zwischensequenzen, an deren Ende Ihr vom **dritten schwarzen Tenor** angegriffen werdet. Diesmal könnt Ihr unbesorgt Offensivzauber einsetzen. Steigt der Tenor in die Lüfte, gehen normale physische Angriffe buchstäblich ins Leere. Zidane nutzt diese Auszeit, um den Schwarzmagier zu beklauen oder die Party mit Potions zu heilen. Habt Ihr den Sieg errungen, geht die Reise direkt ins Fürstentum Lindblum

Lindblum – Das große Jagdfestival

Angekommen in der Regierungsstadt Lindblum werdet Ihr sogleich zu einer Audienz bei Fürst Cid, dem Onkel der Prinzessin geführt. Danach begibt sich Zidane auf eigene Faust ins Industrieviertel, wo er in einer Bar auf eine alte Bekannte namens **Freya** trifft. Die Stunden vergehen und am Morgen danach findet sich der Jüngling in der Pension im Einkaufsviertel wieder. Auf der Straße gen Süden liegt das Tor zur Außenwelt, Richtung Norden kommt Ihr zu einem Marktplatz. Von dort gehen zahlreiche Gässchen ab, neben vielen interessanten Läden ist hier auch eine Schmiede beheimatet. Schaut Euch ruhig in aller Ruhe um und sucht nach versteckten Items und Schatztruhen. Habt Ihr genug vom Einkaufsbummel, könnt Ihr per Lufttaxi in die anderen Distrikte fliegen. Im Industriegebiet trefft Ihr auf einen Luftschiffarchitekten. Auf seine Frage solltet Ihr antworten, dass der Motor besser im hinteren Teil eines Luftschiffs aufgehoben ist. Haltet die Augen nach Gegenständen offen und fliegt anschließend ins Theaterviertel. Verlasst die Taxistation Richtung Osten und ihr stoßt auf das Tantalus-Hauptquartier. Im Moment ist allerdings niemand zuhause. Nach einer Zwischensequenz geht Ihr die Straße weiter hinab.



Vermehrung gesichert :Lasst beim Fröschefangen im Morast ein Männchen und ein Weibchen zurück.

Sprecht mit den Leuten in der aufgebrachten Menge und folgt anschließend dem Mann im Mogry-Kostüm. Er läuft in den Keller gegenüber der Taxistation, wo Ihr weitere Gegenstände findet. Nun ist es Zeit, zum Palast zurückzufliegen. Dort angekommen nehmt Ihr in der Lobby die Treppe nach rechts und geht durch den oberen Durchgang in Garnets Zimmer. Allerdings ist die Prinzessin nicht da. Marschiert zurück in die Lobby und Ihr vernehmt lieblichen Gesang. Er scheint aus den oberen Bereichen des Schlosses zu kommen, doch dummerweise lässt Euch die untere Wache nicht mit dem Fahrtsuhl fahren Geht zurück in den westlichen Raum und die Treppe hinab. Weckt die schlafende Wache und Zidane bemächtigt sich mit einer fiesen List deren Rüstung. Nun könnt Ihr ungehindert mit dem Lift nach oben fahren. Haltet Euch nun links und steigt die Treppen bis zur Turmspitze empor, wo Ihr auf Garnet trefft. Es folgen eine informative Fernglasguckerei und zahllose Zwischensequenzen. Anschließend heißt es, sich für das große Jagdfestival bereitzumachen. Alljährlich werden fiese Monster innerhalb der Stadt freigelassen und die besten Jäger des Landes begeben sich auf die Pirsch. Wer innerhalb von 15 Minuten die meisten Viecher erlegt, erhält einen Preis seiner Wahl. Klar, dass auch Zidane und seine Freunde an dem Turnier teilnehmen. Sind alle Vorbereitungen getroffen, fahrt Ihr mit dem Taxi in den Theaterdistrikt. Von nun an tickt die Uhr: Versucht so schnell wie möglich alle Gegner in dem Gebiet zu eliminieren. Anschließend fliegt Ihr ins Industriegebiet und macht dort das gleiche. Als letztes geht´s ins Einkaufsviertel. Prügelt Euch die Straßen entlang bis Ihr am Ende dem mächtigen **Zaghnol** gegenübersteht. Glücklicherweise erhaltet Ihr Unterstützung durch Freya. Lasst sie mit ihrer Sprungattacke und Zidane mit einem regulären Hieb angreifen. Schafft Ihr es, innerhalb der Zeit das Biest zu besiegen, solltet Ihr gewinnen, ansonsten geht der Siegespokal an Freya. Während des darauffolgenden Festmahls kommt es zum Skandal: Garnet hat allen Schlafmittel ins Essen gemischt, um ungehindert mit Steiner nach Alexandria zu fliehen und ihre kriegerische Mutter zur Vernunft zu bringen. Nachdem der Rest der Party aufgewacht ist, steht der Plan fest, unverzüglich dem bedrängten Burmecia zu Hilfe zu eilen. Nehmt den Aufzug in den Keller und fahrt mit der Bahn zum Erddrachentor. Dort könnt Ihr nochmal Eure Apotheke sowie Waffenkammer aufstocken und beim Mogry speichern, bevor Ihr in die wilde Oberwelt zieht.

Quina schließt sich an

Euer Ziel ist nun Grizamalukes Höhle im Norden. Etwas abseits des Weges solltet Ihr aber zuvor einen Abstecher in Qs Morast wagen. Rennt über die Planken an den beiden Mogrys vorbei ins hohe Gras. Lauft nun weiter nach oben ins nächste Bild, wo Ihr auf **Quina Quen** stoßt, der händeringend damit beschäftigt ist, sich einen leckeren Frosch zu fangen. Nehmt ihm die Arbeit ab und der Vielfraß schließt sich nach einer Zwischensequenz Eurer Party an. Quina hat die Fähigkeit, durch Verspeisen der Gegner deren Spezialfertigkeiten zu absorbieren. Als Quartett verlasst Ihr nun das Sumpfgebiet und betretet nach einem kurzen Marsch durch die Oberwelt die Höhle.

Grizamalukes Höhle

In der dunklen Grotte lasst Ihr Euch von dem sterbenden Soldaten die Glocke aushändigen

und öffnet damit das Tor. Im Inneren wüten bereits die Schwarzmagier. Eliminiert die ersten zwei und mopst einem weiteren nach dem Kampf eine Glocke. Hiermit öffnet Ihr die linke Tür. Rennt über die Mauer, schnappt Euch unterwegs die Bronzeweste und nehmt einem zweiten Burmecia-Wächter die dritte Bimmel ab. Mit dieser begebt Ihr Euch durch die Tür ganz rechts. Folgt der Treppe, bis Ihr in einen Raum mit einer riesigen Glocke und einer traurigen Mogry-Frau kommt: Ihr Liebster ist unter der Glocke verschüttet. Mit Hilfe der Kupo-Nuss befreit Ihr den Ärmsten aus seiner misslichen Lage. Zum Dank errichten die zwei im Nebenzimmer eine Speichermöglichkeit. Ignoriert die Liane nach oben (sie führt auf ein Fleckchen Oberwelt mit etlichen noch viel zu starken Monstern). Speichert, ruht Euch aus und verlasst den Raum. Nun erhaltet Ihr die Honey-Glocke, mit der Ihr die mittlere Tür im Hauptsaal öffnen könnt. Stattet Euch mit den mächtigsten Waffen aus, denn nun folgt der harte Kampf gegen den **Wächter der Höhle**. Während Freya die Sprungattacke nutzt und Zidane mit seinem Standard-Hieb angreift, sollte Vivi (falls schon gelernt) den Eisra-Zauber auf das Schlangenbiest anwenden und Quina mit Heiltränken die Party unterstützen. Anschließend folgt ein kleines Intermezzo mit Garnet und Steiner.

Mit List & und Tücke

Getarnt als Schweißgurkenfan schleicht sich Steiner durch das Südentor. Plündert die Schatzkisten und lockt die beiden Personen von der Gasse weg. Endlich kann die Prinzessin dem muffigen Sack entsteigen und die beiden begeben sich zur Seilbahnstation im nächsten Bild. Nutzt die Speicher- und Einkaufsmöglichkeiten, um Euch mit wertvoller Medizin auszurüsten. Legt Eure stärkste Ausrüstung an, bevor Ihr in die Bahn steigt, denn es folgt ein weiterer Bosskampf.

Das Grauen von Burmecia

Zurück bei Zidane & Co.: Nach den Erlebnissen in Grizamalukes Höhle befindet Ihr Euch wieder auf der Oberwelt. Bevor Ihr gen Norden nach Burmecia zieht, habt Ihr noch Zeit für einen Besuch beim Nordentor im Osten. Heilitems und eine Zwischensequenz warten hier. Im regnerischen Burmecia angekommen, bietet sich Euch ein Bild des Grauens. Kein Stein steht mehr auf dem anderen, Leichen säumen die Straßen. Zornig kämpft Ihr Euch zum Herzen der Stadt durch. Vor einer Häuserfront angelangt hetzen Euch Alexandrias Hofnarren mal wieder ihre Kreaturen auf den Hals. Ein paar Kampfrunden später erklimmt Ihr die nördliche Treppe, ignoriert die Kiste (sie ist ein gut getarntes Monster) und nehmt den linken oberen Ausgang. Rennt den Weg entlang nach ganz links und betretet den Bereich. Überquert vorsichtig den wackeligen Balkon und greift den Kisteninhalt ab.



In den Ruinen von Burmecia kommt es zum ersten Gefecht mit Alexandrias Generalin Beatrix

Auf dem Rückweg stürzt das brüchige Mauersegment zu Boden. Rennt den Weg zurück in den Vorhof und durchschreitet die linke Tür. Über den abgestürzten Balkon könnt Ihr nun die Tür oben rechts erreichen. Durchquert das Zimmer und springt an der Fassade von Balkon zu Balkon, um im nächsten Raum unter dem Bett die Regenbogenglocke für die verschlossene Tür ganz oben zu finden. Eilt die gigantische Treppe hinauf. Im Raum dahinter nehmt ihr zunächst den unteren Durchgang und helft der Burmecianischen Familie. Anschließend besteigt Ihr die rechte Treppe und balanciert über die Trümmer zur linken Tür. Leert die Kisten im nächsten Zimmer und geht über die Gallerie zum großen Tor auf der gegenüberliegenden Seite. Wieder befindet Ihr Euch auf einem verregneten Hofplatz. Nehmt zuerst die linke der drei Türen, um für Freya eine mächtige Waffe zu erhalten. Hinter der rechten befindet sich eine Mogry-Speichermöglichkeit und eine Kiste mit einem Donnerstock für Vivi. Gut gerüstet durchschreitet Ihr nun die mittlere Pforte.

Es folgen einige Zwischensequenzen, anschließend belauscht Ihr ein Gespräch zwischen der fetten Königin Brane und ihrer obersten **Generalin Beatrix**. Kurz darauf steht Ihr der wehrhaften Offiziersdame erstmals im Kampf gegenüber. Erneut empfiehlt sich Freyas Sprungattacke, während Vivi Magie einsetzt. Lasst Zidane seine Diebesgeschick und Quina Heilzauber anwenden. Nach ein paar Runden holt Beatrix zum vernichtenden Exekutionsschlag aus und metzelt Eure ganze Party mit einem Streich nieder.



Die zweite CD

Treno – Die Stadt des Glücksspiels

Zurück bei Steiner und Garnet. Nach einer kurzen Seilbahnfahrt erreicht Ihr den Zwischenbahnhof. Begebt Euch in die Wartehalle und sprecht mit den anderen Reisenden. Neben einer Mogry-Speichermöglichkeit befinden sich am unteren Bildschirmrand auch ein Item- und Waffenshop. Wenn Ihr mit dem Mann am Info-Schalter sprecht, erhascht Ihr einen lautstarken Disput zwischen zwei alten Bekannten im Ankunftsraum. Geht nach nebenan und Ihr seht Marcus und Cinna, die gerade mit der Seilbahn eingetroffen sind. Begebt Euch zurück in die Wartehalle und Ihr erfahrt, dass die beiden Tantalus-Spitzbuben von einer Möglichkeit gehört haben, den im verwunschenen Wald zurückgelasssenen Kollegen Blank von seinem versteinerten Dasein zu



Auf Töten programmiert: Die schwarzen Tenöre leben nur, um die Wünsche ihres Meisters zu erfüllen.

erlösen. Viel Zeit zum Plaudern bleibt Euch allerdings nicht: Cinna macht sich gen Lindblum auf, kurz darauf kommt Eure Seilbahn Richtung Treno im Bahnhof an. Nach kurzer Zeit wird die friedliche Reise allerdings unterbrochen. Ihr verlasst die Kabine und stoßt auf den von Eurer letzten Auseinandersetzung schwer angeschlagenen **dritten Tenor**. Es kommt zum Kampf. Nach dem kurzen Intermezzo geht die Fahrt ungehindert weiter. Im Reich von Alexandria angekommen, verlasst Ihr den Seilbahnhof und nehmt den rechten Weg gen Treno. Im ersten Bild befindet sich am Ende des unteren Weges eine mit 1.610 Gil gefüllte Goldkiste. Im nächsten Abschnitt lassen Euch die Wachen dank Passierschein ungehindert durch das Tor. Daraufhin befindet Ihr Euch wieder auf der Oberwelt. Schlagt Euch Richtung Südosten nach Treno durch.

In der Vergnügungsstadt angekommen, entbrennt mal wieder ein kurzer Streit zwischen Ritter Steiner und Ganove Marcus. Genervt verlässt Lili die Truppe, Marcus verschwindet ebenfalls. Daraufhin schlendert Steiner alleine durch die dunklen Gassen der Stadt. In Treno gibt es einiges zu sehen: Neben einem Wirtshaus, einem Item- und einem Waffenshop lohnt sich ein Besuch bei der Schmiede oder in der Kartenarena. Im Anwesen der Baronesse Stella könnt Ihr überall in der Welt gefundene Stellatio-Splitter gegen bare Münze und nützliche Gegenstände eintauschen. Ein gründlicher Stadtbummel lohnt sich, sind doch zahlreiche Schatzkisten in Treno verteilt. Begebt Euch abschließend ins Auktionshaus, wo Ihr wieder auf Prinzessin Garnet trefft. Nach einem kurzen Plausch verlasst Ihr die Versteigerung und stoßt im Wirtshaus auf Marcus. Bei der anschließenden Suche nach der Silbernadel trefft Ihr überraschenderweise Professor Toto, den alten Hauslehrer der Prinzessin. Der gelehrte Mann verspricht, Euch den gesuchten Gegenstand in seinem Turm (vom Stadttor aus links halten) zu überreichen. Nach einem erfrischenden Nickerchen begebt Ihr Euch zu der Verabredung. Lasst Euch die Nadel aushändigen und es folgt eine

Zwischensequenz. Erklimmt die Leiter und klettert im obenliegenden Loch wieder hinab. Nun befindet Ihr Euch im Gargantula-Tunnel. Um mit der Bahn fahren zu können, müsst Ihr die Weiche verstellen. Nehmt zuerst den linken Gang. Plündert die zwei Schatzkisten und legt den Schalter um. Folgt nun dem rechten Tunnel, zieht an der Kette, lauft zurück und drückt den Knopf. Nun könnt Ihr die eklige Spinnengondel betreten.

Doch auch diesmal wird die Fahrt von einem Monsterkampf unterbrochen. Ein **Basilisk**, der Todfeind der Spinne, giert nach nahrhaftem Heldenfleisch.Lasst Steiner angreifen, Marcus klauen und Garnet im Bedarfsfall heilen. Der Wurm merkt schnell, dass er sich mit Euch das falsche Mittagessen ausgesucht hat und entschwindet in die Tiefen des Höhlensystems. Der Rest der Reise verläuft ungehindert, doch in Alexandria angekommen geht das Trio in eine hinterhältige Falle...

Cleyra – Die Stadt im Wirbelsturm

Zurück bei Zidane & Co.: Marschiert auf der Oberwelt gen Westen und entert den monströsen Wirbelsturm. Folgt dem Pfad, haltet nach gut getarnten Kisten Auschau und fasst am Ende des Weges in das Loch, um einen Schalter umzulegen. Geht anschließend zurück und klettert die gewundenen Lianen hinauf. Kurz danach trefft Ihr auf einen Mogry: Speichert und kraxelt weiter empor. Nach der Überquerung einer Zugbrücke erreicht Ihr einen großen Raum, von dem zwei Gänge abgehen. Sucht nach den zwei versteckten Kisten und nehmt den rechten Weg. Am Ende legt Ihr einen weiteren Hebel um und



Verloren im Sandchaos: Der Weg nach Crey führt durch ein verschachteltes Baumlabyrinth.

wählt hinterher in dem großen Raum den linken Durchgang. Erneut kommt Ihr an eine Abzweigung: Rechts wartet eine nun zugängliche Truhe, in der linken Höhle schleicht Ihr Euch vorsichtig an einigen tückischen Treibsandbecken vorbei. Ein paar Zufallsbegegnungen später erreicht Eure erschöpfte Party endlich das Dorf Cleyra.

Während Freya zu einer Audienz beim König aufbricht und sich der nimmersatte Quina auf die Suche nach etwas Essbarem macht, nehmen Zidane und Vivi an einer Stadtführung teil. Anschließend könnt Ihr das idyllische Örtchen auf eigene Faust unter die Lupe nehmen. Neben einem Item- und einem Waffenhändler befindet sich im oberen Teil auch ein Gasthof inklusive Mogry. Ruht Euch aus, um Kräfte für den gleich folgenden Kampf mit dem monströsen Ameisenlöwen zu tanken. Begebt Euch nun zum Tempel am Gipfel der Stadt. Freya heißt Euch,



Dramatisches Wiedersehen: Der Rattenjunge vom Anfang stellt sich als Prinz Puck von Burmecia heraus.

im Gasthof auf sie zu warten. Doch soweit kommt es nicht, denn ein monströser **Ameisenlöwe** stellt sich zum Duell. Legt – falls vorhanden – die Wüstenstiefel und die Auto-Potion-Ability an. Verzichtet auf physische Standardangriffe, sondern nutzt Vivis Zauberkräfte und Freyas Sprungattacke. Für Zidane bietet sich eine gute Gelegenheit zum Klauen. Lässt das Biest den teuflischen Sandsturm auf Euch los, empfiehlt sich zur Heilung Farnirs Wind, gezaubert durch Freya. Habt Ihr Prinz Puck aus den Klauen des Untiers befreit, lasst Ihr Euch als Freya im Tempel den Emerald aushändigen. Ruht Euch im Gasthaus aus und trefft am Ortsausgang auf den Rest der Party, um den Baum hinab zu klettern. Auf halber Strecke hält Euch Prinz Puck auf, um Euch zu erzählen, dass Cleyra von Schwarzmagiern angegriffen wird. Das Lumpenpack ist hinter dem schützenden Schatzkristall her. Metzelt Euch zurück und in der Stadt direkt zum Tempel hoch. Unterwegs versucht Ihr, so viele Dorfbewohner wie möglich vor den Angreifern zu beschützen. Vergesst jedoch nicht, zuvor beim Mogry rechts vom Stadteingang zu speichern.

Oben stellt sich Euch Beatrix ein zweites Mal zum Kampf. Zwar seid Ihr erneut unterlegen, dafür teleportiert sich Eure Party den bösen Zipfelmützenträgern hinterher auf Königin Banes Kampfschiff. Nachdem Ihr Beatrix und Brane belauscht und von deren grausamen Plänen erfahren habt, teleportiert Ihr Euch direkt nach Alexandria.

Alexandria – Gefangen im eigenen Land

Schnitt zurück zu Steiner und Marcus. Durch gleichmäßiges Hin- und Herschwingen entkommt Ihr Eurem Gefängnis. Auf der Flucht macht sich zwar Marcus aus dem Staub, dafür werden dem königlichen Blechmann direkt Zidane & Co. vor die Füße teleportiert. Nun bleiben Euch 30 Minuten Zeit, Garnet zu retten. Verlasst das Gefängnis, folgt dem Weg und haltet Euch in dem Bild mit dem Springbrunnen nördlich. Rennt ins Schloss, steigt die Treppe hinauf und nehmt den südlichen Ausgang. Erklimmt die Stufen links und rennt solange gen Norden, bis Ihr ein Zimmer mit einem bläulich schimmernden Kronleuchter erreicht. Drückt diesen und folgt der langen Wendeltreppe.

Unten angekommen betretet Ihr das nördliche Zimmer, wo sich Euch **Son und Zon** zum Kampf stellen. Die beiden stärken sich gegenseitig mit mächtiger Offensivmagie. Konzentriert Eure Angriffe immer auf den gerade gestärkten Zwilling. Schnell fliehen die feigen Narren und Ihr könnt Euch die Prinzessin schnappen. Speichert beim Mogry und macht Euch wieder auf den Weg nach oben. Im Thronzimmer empfängt Euch zum dritten Mal **Generalin Beatrix**. Bei diesem letzten Schlagabtausch gibt die Kriegsbraut nochmal Vollgas. Nutzt mit Freya Farnirs Wind, Zidane wechselt sich mit Stehlen und Zuschlagen ab. Steiners frostige Schwertmagie leistet ebenfalls gute Dienste. Vivi sollte gleich in der ersten Runde 'Stop' zaubern und anschließend mit Eisra attackieren. Nach dem Gefecht sieht Beatrix ihren Irrtum ein und heilt die schwer verwundete Lili. Es folgt ein dramatischer Auftritt von Königin Brane, anschließend flieht Ihr wieder die Treppe hinab. Nehmt diesmal die südliche Tür. Nun folgt ein Wiedersehen mit Blank, den Marcus in der Zwischenzeit geheilt hat.

Springt in die Gargantula-Gondel. Wie auf der Hinfahrt werdet Ihr auf halber Strecke von dem **Erdwurm** angegriffen, der sich inzwischen prächtig erholt hat. Haltet Euch mit voreiligen Attacken zurück: Rollt sich die Riesenschlange nämlich zusammen, wird jeder physische Hieb mit einem schmerzhaften Konter quittiert. Nutzt diese Zeit am besten für Heilzauber und zum Stehlen. Nach Beendigung des Kampfes rast die Bahn unaufhaltsam dahin. Einen schmerzhaften Unfall später findet Ihr Euch im Zinnengebirge wieder.

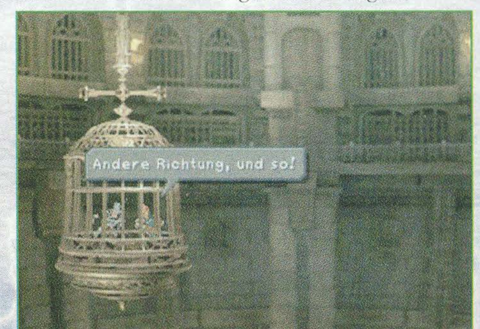
Das Zinnengebirge – Die grüne Oase

Vom dunklen Tunnel ins grüne Paradies: Nach dem Crash fordert Euch Donnergott Ramuh auf, vier Kapitel einer alten Geschichte zu suchen. Tragt die überall im Gebiet verstreuten Teile zusammen und verlasst, nachdem Ihr Ramuh am linken Ausgang die komplette Story erzählt habt, das Zinnengebirge gen Lindblum.

Branes Wahnsinn – Lindblum in Trümmern

Dort angekommen, könnt Ihr Euch im Gasthaus links ausruhen und durch die völlig zerstörte Stadt zum Palast ziehen. Nach einer Krisensitzung bei Großherzog Cid beschließt Ihr, durch eine geheime Minenanlage zum äußeren Kontinent zu gelangen. Rüstet Euch bei den Händlern und dem Schmied noch einmal vernünftig aus, um für den nächsten großen Abschnitt des Abenteuers gerüstet zu sein.

Das war's fürs Erste. Erfahrt im zweiten und letzten Teil unserers Player's Guide, welche neuen Abenteuer Zidane und seine Freunde in der unbekannten Welt erwarten und welches dunkle Geheimnis Königin Brane umgibt.



Mit gefühlvollen Schwingbewegungen brechen Steiner und Marcus aus ihrem Gefängnis aus.

PHANTASY STAR ONLINE
EINSTEIGERHILFE



Aller Anfang ist schwer: Bis Ihr Euch sicher auf Ragol bewegen könnt, wird viel Zeit vergehen. Mit unseren Tipps sollten die ersten Online-Stunden aber frustfrei vorüber gehen. Denn wir warnen Euch nicht nur vor miesen Monstern – auch das ungewöhnliche Speichersystem findet Beachtung. *tn*

Die Tücken der Technik

• **Unbedingt speichern:** Eine gefährliche Falle für Anfänger: Schaltet ihr Euren Dreamcast aus, ohne im Menü 'Quit' gewählt zu haben, besteht die Gefahr, dass Euer Held nicht richtig auf dem VM verewigt wird: Das kann dazu führen, dass Eure sämtlichen Items verschwinden, im schlimmsten Fall ist Euer Charakter unbrauchbar.

• **Sicherheitskopien anlegen:** Es empfielt sich, vor jeder Online-Session Euren Helden auf ein zweites VM zu kopieren. Sollte durch widrige Umstände Euer Spielstand beschädigt oder Ihr von bösen Mitspielern beklaut werden, habt Ihr immer noch ein Ass in der Hinterhand.

Online-Tipps:

• **Chat leichtgemacht:** Ein teurer, aber elementarer Tipp: Kauft Euch unbedingt eine Tastatur – so klappt die Verständigung mit Euren Mitspielern erheblich schneller. Die Software-Tastatur erfüllt nur leidlich ihren Zweck.



• **Training:** Um einen Level aufzusteigen, benötigt Ihr "Phantasy Star"-typisch jede Menge Punkte. Am flottesten und einfachsten verdient Ihr diese, wenn Ihr Euch einer erfahrenen Gruppe anschließt – trefft einen Gegner einmal und lasst Eure Kumpane den Rest erledigen. So kassiert Ihr gefahrlos Punkte, könnt tolle Gegenstände einsacken und Geld sammeln. Natürlich sollten Eure Begleiter mit Eurer Schmarotzer-Einstellung kein Problem haben...

• **Tastenbelegung:** Verwendet Eure Hotkeys sinnvoll: Wichtige Sätze wie 'Wo gehen wir hin?', 'Hilfe!' oder 'Wo seid ihr?' legt ihr am besten auf das Digi-Kreuz Eures Pads. So könnt ihr auch im dicksten Kampfgetümmel mit den Mitstreitern locker in Verbindung bleiben. Am besten entscheidet Ihr Euch für kurze Sätze, damit die Kollegen nicht zu sehr irritiert werden.

• **Mag-Training:** Euer kleiner Mag ist ein wichtiger Helfer: Um ihn bei Laune zu halten und zu trainieren, könnt Ihr ihn etwa alle fünf Minuten mit Gegenständen füttern. Findet heraus, was er mag und peppelt ihn hoch. Doch Vorsicht: Ab der zweiten Verwandlung ist Euer Begleiter wählerisch und wird von manchen Utensilien sogar schwächer.

Kämpfen leicht gemacht

Auf Ragol gibt es eine Menge bösartiger Viecher. Wir sagen Euch, wie man sie fertig macht:

• **Boomas:** Die Bären-ähnlichen Boomas bewegen sich langsam, haben aber einen harten Schlag. Anfangs solltet Ihr daher unbedingt den Nahkampf vermeiden. Vorsicht vor den stärkeren Goboomas und Gigaboomas.



Gegen einen Level-23-Helden hat ein kleiner Booma nicht mehr viel auszurichten

• **Wölfe:** Wölfe sind harmloser, als sie aussehen: Die meiste Zeit umkreisen sie Euch nur, wendet Ihr ihnen den Rücken zu, greifen sie an. Häufig treten die Wölfe im Rudel auf: Erledigt Ihr einen, werden die übrigen aggressiver.

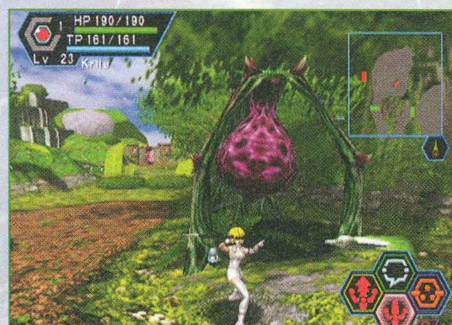


• **Rag Rappies:** Die gelben Vögel sind Eure einfachsten Gegner auf Ragol: Langsam und schwach in der Attacke stellen Sie keine große Gefahr dar. Ist ein Rappy besiegt, bleibt er liegen und flieht nach einiger Zeit. Schlagt Ihr ihn dabei noch einmal, lässt er einen hübschen Gegenstand für Euch zurück.

• **Bienen:** Die kleinen Stecher sind extrem lästig. Von ihrem Korb aus schwirren sie um Euch herum und pieksen. Nehmt die Quelle des Übels aufs Korn: Nach einigen Treffern fällt der Korb um, haut weiter drauf, bis er gänzlich kaputt ist. Erst dann kümmert Ihr Euch um die kleinen Bewohner.

• **Hildebears:** Diese äußerst gefährlichen Giganten haben einen harten Schlag und lassen sich von Euren Attacken nicht beirren, zudem beherrschen sie Feuermagie. Benutzt eine kurze Kombo und geht wieder auf Distanz. Fernwaffen leisten ebenfalls gute Dienste.

• **Der erste Boss:** Rennt auf den riesigen Drachen zu und haut ihm auf die Füße. Achtet darauf, dass er sich nicht auf Euch setzt! Hebt die Echse ab, weicht Ihr ihren Feuerstößen flink aus. Gräbt er sich ins Erdreich, beobachtet Ihr die Umgebung, da das Vieh aus dem Boden heraus angreift. Ist er besiegt, bringt er satte 350 Erfahrungspunkte.



Die riesigen Bienenkörbe halten viel aus – selbst am Boden liegend, sind sie noch gefährlich.



Drachen, die brüllen, beißen nicht: Trotz fürchterlichen Aussehens ist die Echse schnell besiegt.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren oder die keinen praktischen Nutzen haben: Die Klamottenfarbe der Hauptfigur zu verändern, ist zwar prinzipiell witzig, bringt aber im Spiel letztlich nichts.

DER MORGEN STIRBT NIE

BEMERKUNGEN	CODE
Leben	3001E0DA 0063
Alle Missionen	8001E284 0101
	8001E286 0101
	8001E288 0101
	8001E28A 0101
	8001E28C 0101
Alle Filme	8001E0C2 0101
	8001E0C4 0101
	8001E0C6 0101
	8001E0C8 0101
	8001E0CA 0101
	8001E0CC 0101

GALAGA

BEMERKUNGEN	CODE
Leben	3008CBBC 000A
Schild	3008CBE6 0011
Zeit	D0024F2C FFFF
	80024F32 0000

ALADDIN: NASIRA

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	30085A32 0008
Leben	80085A2C 9000

INCREDIBLE CRISIS

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Spiele freigeschaltet	301D3654 0000
	301D2658 0000
	301D265C 0000
	301D2660 0000
	301D2664 0000
	301D2668 0000
	301D266C 0000
	301D2670 0000
	301D2674 0000
	301D2678 0000
	301D267C 0000
	301D2680 0000
	301D2684 0000
	301D2688 0000
	301D268C 0000
	301D2690 0000
	301D2694 0000
	301D2698 0000
	301D269C 0000

DIE MUMIE

BEMERKUNGEN	CODE
Leben	D009F094 0002
	3009F094 000F

007 RACING

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D105DEF6 0000
	8005DEF6 0000
Munition	D00C1CA0 0004
	300C1CA6 0000
Alle Missionen und Videos	3003DA8F 0001
	3003DA90 0001
	3003DA91 0001
	3003DA92 0001
	3003DA93 0001
	3003DA94 0001
	3003DA95 0001
	3003DA96 0001
	3003DA97 0001
	3003DA98 0001
	3003DA99 0001

BLADE

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	800C7330 0600
Max. Stärke	800C391C 45E2
Munition	D001D9C4 0001
	3001D9C4 0000
Viel Geld	D00C39A0 0000
	800C39A0 03E7

PROFI TIPP

Rayman Revolution



Ubi Soft feiert mit "Rayman 2" den Konsolen-Grand-Slam: Auf jedem System sind die Abenteuer des Comic-Helden im Spitzenfeld zu finden – nun auch auf der PS2. Wie Ihr Euch das Jump'n'Run-Leben leichter macht und mühelos an die versteckten Mehrspieler-Modi kommt, verraten wir Euch diesmal im Profi-Tipp. *us*

SCHUMMELN FÜR JEDERMANN:

Geht während des Spiels in den Pausebildschirm und wählt dort das Sound-Menü. Stellt die Auswahl auf 'Alles aus', bestätigt aber noch nicht. Haltet nun

L1 + R1

fest und drückt danach folgende Reihenfolge:

L2, R2, L2, R2, L2, R2

Damit aktiviert Ihr das Cheat-Menü, in dem Ihr Raymans Energie auffrischen oder ihm bessere Schusskraft verpassen könnt. Allerdings braucht Eure Knollnase immer noch die nötige Erfahrung, bevor er mit stärkeren Kräften etwas anfangen kann.

MEHR SPIELER, MEHR SPASS:

Wählt zunächst im Startmenü die Optionen, dann die Spracheinstellung und letztlich die Sprachausgabe. Stellt die Auswahl auf 'Raymanian' (für Liebhaber des Knuddelhüpfers sowieso die einzig wahre Synchronisation), aktiviert sie aber nicht. Drückt auch hier wieder

L1 + R1

und gebt danach folgende Sequenz ein:

L2, R2, L2, R2, L2, R2



Ly und Rayman bei der 'Raketenjagd': Achtet beim Fliegen und Ballern darauf, nicht aus Versehen ohne Antrieb abzustürzen.

Dadurch kommt Ihr in ein Menü mit drei witzigen Minispielen: Das schon vom Dreamcast bekannte 'Glob-Disk', das Luftkampf-Duell 'Raketenjagd' und 'Baby-Fußball', bei dem zwei Globox-Teams gegeneinander antreten.

KENNE DEINE KICKER:

Führt Ihr zudem bei der Bolzerei den gleichen Cheat nochmal aus, werden die Namen der Kleinen über ihren Köpfen eingeblendet – ohne praktischen Nutzen, aber ein netter Gag.



Vier Freunde sollt Ihr sein: Ohne passende Globox-Koordination geht Ihr beim 'Baby-Fußball' leer aus.

Es war einmal...



MAN!AC vor fünf Jahren

Im Zeichen des RPGs: Auf satten zwölf Seiten sezierte Ex-MAN!AC und jetziger *players*-Mann Robert Bannert das Rollenspiel-Genre und berichtete über fernöstliche Perlen, denen überwiegend ein europäischer Auftritt versagt blieb. Top-Thema im Aktuell-Teil war die Saturn-Flug-Action "Panzer Dragoon 2": Schon die erste Vorab-Version des Sega-Knallers beeindruckte mit gigantischen Gegnern sowie flüssigen Animationen von Reiter und Drache. In den Rotlicht-Bezirk wagte sich Cybermedia-Boss Martin: Zwei Titel aus dem Mario-Universum lockten den bekennenden Klempner-Fan an den Virtual Boy. Doch auch die hervorragenden Plattformer "Mario Clash" und "Wario Land" konnten Nintendos Spielsystem nicht zum Erfolg führen.

DAS JÜNGSTE GERICHT

Eric Moayedi (Marketing Manager EA Sports Europe)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Myst (CYAN, 1995)
"Ein sehr hübsches Spiel, an dem ich voller Enthusiasmus drei bis vier Nächte herumprobiert habe. Aber ich konnte überhaupt nichts herausfinden, wusste nicht, was ich eigentlich zu tun hatte und konnte nichtmal was töten. Wenn ich mich mit irgendeinem Fantasy-Spiel beschäftige, dann will ich jemanden killen."

2. Int. Track & Field (KONAMI, 2000)
"Stunde um Stunde habe ich auf dem Game Boy im Karriere-Modus an meinem Athleten gefeilt, mit riesiger Ausdauer trainiert. Irgendwann hatte ich die Nase voll, weil ich nie meine Finger schnell genug bewegen konnte, um mit dem Computer mitzuhalten. In meinem Frust habe ich abgeschaltet – und vorher zu speichern vergessen..."

3. FIFA-Serie (EA SPORTS, 1998)
"Eigentlich sind unsere FIFA-Fußballtitel ja großartige Spiele, aber mir gehen sie wirklich ziemlich auf die Nerven. Als Amerikaner in einem britischen Büro, habe ich nicht die geringste Chance, irgendeinen meiner Kollegen zu besiegen. Ich warte immer auf eine Spielfigur, der ich den Ball zuwerfen kann..."

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

"Unreal Tournament"-Fans aufgepasst! Mit dem 'Head blow'd off Repair Kit' erhaltet Ihr einen speziellen orangefarbenen Tacker – 100 Klammern inklusive. Damit lassen sich nicht nur abgeschossene Köpfe, sondern auch Arme, Beine und Finger im Nu wieder am Körper befestigen...



NexT Time 4/2001

ERSCHEINT AM 7. März

Nächsten Monat legt die PS2 einen kräftigen Zahn zu: So erwarten wir endlich eine spielbare Version des Agenten-Knallers **Metal Gear Solid 2** – vielleicht der wichtigste Titel des Jahres. Aus der Unterwelt meldet sich der Schattenmann zurück: Der glatzköpfige Mike LeRoi rettet in **Shadow Man 2nd Coming** die Welt vor den vier apokalyptischen Reitern – Ihr dürft gespannt sein! Darüber hinaus freuen sich PS2-Fans über die XXL-Tests von **Zone of the Enders** (siehe Bild) und dem Grusel-Thriller Shadow of Memories. PSone-Besitzer fiebern dem letzten großen Highlight auf ihrer Konsole entgegen. **C-12: Final Resistance** muss im gnadenlosen MAN!AC-Test seine spielerischen Qualitäten beweisen. Auf dem Dreamcast und dem N64 heißt das Motto Klasse statt Masse: Yu Suzukis Abenteuer-Epos geht mit **Shenmue 2** in die nächste Runde und **Pokémon Stadium Silver & Gold** weckt des Zockers Sammellust. Auf der Nürnberger **Spielwarenmesse** fahnden wir schließlich nach neuer Software, u.a. für den **Game Boy Advance**.



JAPAN TOP 10



Platz	System	Titel / Genre	Hersteller / Deutschland
1	GB	Yugioh Duel Monster 4	Konami
		virtuelles Kartenspiel	nicht geplant
2	GB	Pocket Monster Crystal	Nintendo
		Rollenspiel	nicht bekannt
3	PS2	The Bouncer	Square
		Beat'em-Up	nicht bekannt
4	N64	Mario Party 3	Nintendo
		Partyspiel	2001
5	PS2	Mobile Suit Gundam	Bandai
		Action	nicht geplant
6	N64	Pokémon Stadium Gold & Silver	Nintendo
		Monsterzucht	März
7	GB	Dragon Quest 3	Enix
		Rollenspiel	nicht geplant
8	PS2	Victorious Boxers	ESP
		Sportspiel	nicht geplant
9	PS	Pachisuro Aruze Kingdom 4	Aruze
		Gesellschaftsspiel	nicht geplant
10	DC	Phantasy Star Online	Sega
		Rollenspiel	Februar

WER IN DIESEM RESTAURANT WILL DIR DEN GARAUS MACHEN?

DAS IST DER KELLNER. ODER IST DER ECHTE KELLNER IM KELLER EINGESPERRT?

EIN SMARTER TYP. ODER EIN AUFTRAGSKILLER?

SIE IST GEHEIMAGENTIN. ODER WÜRDE SIE SONST WIE WILD FLIRTEN?

DER MARTINI IST GERÜHRT, UND IN DER OLIVE STECKT ZYANID.

BOND WEISS ES. DU AUCH?













www.007.ea.com